GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第七十二辑 | 二〇一九年十二月

GAMER 游戏·人

领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

2019 第叁十肆季 UCG



本期主打

是继续高飞还是俯冲滑翔?

——写在《愤怒的小鸟》十周年之际

GameStop沉浮录

映画馆

歌谭犯罪王子是怎么“炼成”的

——小丑的80年反派王者之路

斑斓之书

兵临城下

——详谈现实与游戏中的美国驻伊朗大使馆危机

刺客信条人物志

——《刺客信条Ⅱ》美第奇家族篇(下)

游戏人物

乔治·范

——特立独行 自成一派


怪物猎人 世界 冰原世纪
Monster Hunter World: Iceborne
典藏攻略本
12月上旬
全国陆续上市!
现已开始预订!
预订期内：79元
定价
88元
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE
冰原世纪
《MHWI》
新要素解析
全14种武器变化+武器强化升级表
大师级防具资料+男女完整着装图
新怪物打法+旧怪物变化
肉质伤害吸收+素材掉落率
以及更多精彩内容
淘宝端扫码购买


次世代专辑
VOL.16
200页+DVD光盘
◆收录秋季大作详尽攻略
战争机器5 | 无主之地3
噬血代码 • 机甲狂潮2 • 贪婪之秋
幽灵行动 断点 • indivisible • 莫塔守山人
三位一体4 噩梦王子 • 凯瑟琳 Full Body
定价
49.9元
纸质升级 现已上市!
淘宝端扫码购买


超厚重512页
前所未有的分量
初次公开的情报满载!
女神异闻录5
官方艺术设定集
PERSONA5
首刷限定
色纸
你的心
就由我们收下了!
现已上市
定价
240元
天闻角川 × VGTIME × 游戏机实用技术
开启正版引进游戏设定集的新纪元!
淘宝端扫码购买

是胜还是败？

自《莎木》在 1999 年诞生，到《莎木 3》在今年发售，我对于这个游戏系列始终都投以关注，但一直以来关注的重点都不是游戏本身，而是铃木裕这个人。

游戏能否被玩家接受，是个比较玄学的问题，尤其是制作人开始执着于推行自己的制作理念，而不是跟着市场去走的时候，这个问题就会变得越发尖锐，而起码在“《莎木》系列”的开发上，铃木裕几乎从来没有表露过他想要向市场妥协的迹象，一切的关键，都还是在于他能不能挑战自己的极限。

如果光从游戏设计的角度来说，其实铃木裕挑战的并不是自己的极限，而是游戏设计理念上的一种极限，《莎木》试图去做的并不只是给人身处一个世界的感觉，而是真的就想要创造出一个世界，哪怕这个世界只有一个小小的角落也好。

这是一种不同寻常，但是内里又非常有东瀛精神的想法，甚至可以说是非常彻底的匠人精神——如果我把这一生余下的精力都用在把一件事情做到极致上，我能做到什么样的地步？

本质上，我们哪怕不赞同，也应该发自内心地尊重这种精神。人生是如此有限，哪怕我们还只是三十而立，很多人恐怕都已经开始觉得自己的人生已经一望到头，一个人敢于用自己的人生去只做一件事，或者只为一件事而奉献，哪怕只是其中一段时间，也足以令人叹为观止——说得难听点，哪怕为人父母了，我们都未必能够用这种精神去养育自己的孩子，更别提是为了去创造一款只是虚拟数据的游戏。

但从人类生理的角度上来说，这又似乎是一种狂妄，技艺和事业的追求永无止境，而人别说生命有限，就连精力和体能都没法维持在巅峰多久，这个所谓的一生投入，既可以被视为是一种追求，但也可以被视为是一种逃避，一种对庞大、复杂而多变的命运故意视而不见，坚持要用自己主观想法来度过人生的固执。

这一点并非是毫无道理的，起码《莎木》的销量滑铁卢，本该是一记警钟，但铃木裕却似乎更将其视为一种自己尚未把想法贯彻到极致的阶段性挫败，从而在《莎木 II》当中宁愿重蹈覆辙，也不愿意去彻底扭转自己的做法，这一点甚至被延续到了《莎木 3》当中。他其实可以把众筹的钱拿来做一个更现代化的《莎木》，哪怕老玩家感觉味道不正，但起码新玩家能够接受，甚至还可以直接从经济层面盘活这个系列。

有玩过这款作品的玩家或许会笑称铃木裕可能是根本做不到，毕竟在《莎木》之后他的建树其实也非常有限，另外一个因为他而闻名的系列《VR 战士》也已经沉寂许久，这位大师也许根本已经驾驭不住现代游戏的开发了。

这一点我们无从考证是否真的是这样，但从《莎木 3》细节上的改进来看，事实可能远远不是如此，铃木裕或许真的并不是一个紧跟潮流的制作人，他甚至在采访当中坦言自己完全没有玩过“《GTA》系列”的作品，但他对于怎么让游戏变得好玩，其实是有一套想法的，也并不真的缺乏付诸实行的能力。只是在《莎木 3》身上，该怎么做得好玩，并不是一个最优先的前提，这款作品——或者说这个系列的核心，仍然是在怎么构造一个真实的世界上，只有这一点，是铃木裕最关心的地方，也是最投入精力的地方。

于是《莎木 3》还是那个《莎木》的味道，铃木裕也还是在走他的“莎木”之路，这款系列新作并没有给故事写上句号，甚至都不能算是写上了逗号，只是再新开了一个段落，并且在最后写一句“下文待续”。

至于游戏的媒体评价和销量，恐怕也不足以让人为其松一口气，Metacritic 上的媒体综合评分只有 70 分（PS4 版），在作为其诞生故土的日本，首周销量竟然只有约 1 万 8 千套，虽然日本市场的家用机游戏销量一直都很低迷，但这个成绩还是让人禁不住捏一把汗。

然而从同样是 Metacritic 的 8.2 分用户评价，和游戏发售之后的玩家总体口碑来说，我们又并不能声言《莎木 3》就是失败的。起码作为其服务的目标人群，老玩家们的总体反馈是正面的，哪怕眼里带着情怀滤镜，但起码这款作品并没有背叛他们的回忆，甚至某种程度上还可以说是将其成功地延续了下来。

这或许才是游戏开发最微妙的地方，我们以为一款作品发售后的评分就可以决定其成败，但起码对《莎木 3》来说，一切都还是未知数，一切也都因此还有着可能性。是胜还是败尚无定论——或许也不需要有定论。

谁知道呢？说不定一回头，我们就发现《莎木 4》已经公布了，甚至已经开始众筹了。那时候我们可能已经不再有为情怀而付出的理由，但或许也有别的动机。为了梦想？为了铃木裕的坚持？也有可能仅仅是为了延续这一条崎岖却又风光明媚的通往莎木之路。





封面用图：死亡搁浅

©2019 Sony Interactive Entertainment Inc.

游戏·人 第 72 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计：**雷普利

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

传世之书

003　GameStop 沉浮录
009　是继续高飞还是俯冲滑翔？——写在《愤怒的小鸟》十周年之际

周游列闻

021　到底是买买买还是败败败？——负面游戏营销历史大巡礼

游戏人物

029　乔治·范——特立独行 自成一派

游戏风采

游戏评台

036　孤独之海
037　火焰之纹章 风花雪月
038　控制
039　异界锁链
040　怪物猎人 世界 冰原世纪
041　战争机器 5
042　无主之地 3
043　塞尔达传说 织梦岛
044　噬血代码
045　天外世界
046　路易吉洋馆 3
047　死亡搁浅
048　星球大战 绝地 陨落的武士团

文化漫谈

斑斓之书

049　《刺客信条》人物志——《刺客信条 II》美第奇家族篇（下）
086　兵临城下——详谈现实与游戏中的美国驻伊朗大使馆危机

东瀛采风

076　东瀛采风

游戏剧场

092　《旅人们的回忆录·五》——《歧路旅人》剧情小说最终辑

影漫世界

映画馆

108　歌谭犯罪王子是怎么“炼成”的
——小丑的 80 年反派王者之路

电影评台

118　热片进行时——2019 年 7 月 -2019 年 11 月电影推荐

游乐园

130　《游戏·人》72 辑音乐推荐

秘密花园

142　沉没之城

GameStop 沉浮录

文：80后写稿佬 编：三日月 美编：NINA



导语

GameStop，全球最大电子游戏零售商，甚至可能没有之一，巅峰时期在全球有超过6600家门店，年收入百亿美元左右，可谓风光无限。然而在时移世易的当下，曾经风光无限的游戏零售巨头正在泥潭中苦苦挣扎，而我们，正是一切的推动者和见证者。

“查尔斯·巴贝奇”的另类传奇

其实在变成如今我们熟知的GameStop之前，这家北美最大的游戏零售商（之一）已经有整整十多年的历史，并且经历了多次复杂的身分变动。

经过苹果文化的多年洗礼和熏陶，我们对“计算机科学之父”艾伦·图灵有了更多的认识。不过在图灵出生的整整一百年前，另一位英国发明家查尔斯·巴贝奇（Charles Babbage）突发奇想——用机械来计算数学表，后来他还独力设计和加工零件，制作出世界上第一台“差分机”，迈出使用机械代替人脑进行数学运算的第一步，巴贝奇因而被誉为“计算机事业先驱”。



▲计算机事业先驱——查尔斯·巴贝奇。



▲当然，对于部分玩家来说，他们更加熟悉的“查尔斯·巴贝奇”是这位……

如果说图灵和那咬了一口的苹果启发了乔布斯，那么巴贝奇的事迹则吸引了哈佛商学院的两位同班同学——詹姆斯·麦柯里和加里·库辛。1984 年，他们在 IT 史上传奇人物——罗斯·佩罗的资助下，在达拉斯 Northpark Center 建立了第一家软件零售门店，店名简单直接，就以“查尔斯·巴贝奇”命名。

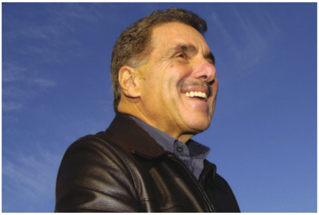


▲早期的 GameStop。

很快，“查尔斯·巴贝奇”就将专注力放在销售雅达利 2600 的游戏之上。对游戏史稍有了解的同学应该都知道，当时的北美游戏市场正处于“雅达利大崩溃”的震荡期，但毫无疑问雅达利 2600 还是有相当高的市场占有率，拥抱这个日薄西山的产业巨头，也不失为“骑牛找马”的好方法。

1987 年，当任天堂 SNES 主机登陆北美，引发了新的游戏风潮，并且逐渐盖过了雅达利成为了统治北美市场的新王者。“查尔斯·巴贝奇”也调整了“航道”，并且收获颇丰：有庞大的资金支持，加上北美游戏产业从低谷中重获新机，带来了处处机遇。1988 年，“查尔斯·巴贝奇”成功上市，到了 1991 年，游戏销售已经占据了公司三分之二的销售份额，游戏市场巨大的潜力让他们更加坚定地走在了这条路上。

1994 年，“查尔斯·巴贝奇”与总部位于明尼苏达州的个人电脑软件零售商 Software Etc. 合并，成立了 NeoStar 零售集团。两家进行股权互换之后，除了詹姆斯·麦柯里升任集团总裁，双方高级管理团队保持不变，继续独立运营，但是其中一个人的加入，成为了日后诸多事态发展的关键。他就是将老牌图书零售商“巴诺书店”收归旗下并将其打造成“超级书店”的商人雷奥纳德·瑞吉奥（Leonard Riggio），他在集团合并之后担任了 NeoStar 执委会的主席。



▲雷奥纳德·瑞吉奥。

两家公司的合作并没有达到预期中“合则两利”的局面，短短两年间，因为销量和利润大幅下滑的原因，NeoStar 的高层连续地震，最终竟然走上了破产清算的道路。而出手挽救公司的，正是瑞吉奥。当时还有另一家电脑和家用机游戏零售商 EB GAMES（当时还是叫 Electronics Boutique）也希望买下 NeoStar，但是处理 NeoStar 破产案的法官最终还是采纳瑞吉奥的方案，原因是他的报价所能够接续经营的门店数量比起 EB GAMES 多 108 家，而在整场破产风波中，NeoStar 共有超过 200 家门店关门大吉。



▲ Electronics Boutique 之后被 GameStop 收购，现在的它已经在后者旗下，从游戏零售商变成了一家电器店。



▲《Game Informer》的第一期，封面上还能看到 Funco 的广告语。

瑞吉奥以 5850 万美元买下了集团之后，解散了旧有的控股公司，同时舍弃了旧有的名称，重新启用了巴贝奇的名号，以“Babbage's Etc”重新出现在大家的面前，虽然公司的实际掌权者却是由当年 Software Etc. 的两位高管理查德 · 方丹以及丹尼尔 · 德马泰奥担任，但实际上已经是重新出发。

距今整整二十年前，公司开设了一个子品牌，并且小规模地开设了三十家左右的门店，这个品牌就是“GameStop”。随着互联网大潮的到来，他们还推出了允许消费者在线购买游戏网站 GameStop.com，不过这还不是 GameStop 的真正原型。

随后，瑞吉奥又通过一系列手段，将“Babbage's Etc”纳入到巴诺书店的经营体系之下，几个月后，也就是 2000 年 5 月，巴诺书店再次出手，以 1.6 亿美元价格收购了发轫于明尼苏达的电子游戏零售商 Funco。几乎同时，巴诺书店还买下了 1991 年创刊的电子游戏杂志《Game Informer》。7 个月之后，Funco 正式更名为“GameStop”，并且开始推进 IPO（initial public offering 首字母缩写，首次公开募股）。巴诺公司持有新上市公司 67% 的流通股权和 95% 的具有投票权的股权，Gmaestop 的股价在纽约联交所上市的首个交易日便上涨了 12%，但是到年底便大幅下滑，甚至还创下历史最低股价，直到 2004 年 9 月底都无法重回最初的水平，这让母公司巴诺书店颇为不满。

就在这一年的 10 月，GameStop 和巴诺书店达成了回购协议，巴诺书店将 610 万股 GameStop Corp. 的股票以 1.115 亿美元的价格卖给了这家视频游戏零售商，并表示将把剩余 59% 的 GameStop 股份以免税股息的形式分配给巴诺的股东。此后，巴诺书店重新将业务重心放回图书销售上，瑞吉奥重新成为了 GameStop 最大的单一投资者，自此天高任鸟飞、海阔凭鱼跃，GameStop 终于以独立的姿态，出现在所有人面前，也开始了持续三年多的快速增长期。

盛世 · 危机

事物的发展总是离不开“因势利导”这个规律。

在零售业极度发达的美国，站稳脚跟的 GameStop 得到了足够的资金来源和货源供应商，也能够根据完备的市场模式来使用上佳的营销策略：《Game Informer》在 GameStop 的财力和渠道支持下，早就不是当初那本只有 6 页的小杂志，和游戏商的紧密联系让他们更加容易得到内幕消息和周边产品，同时也让他们的评测成为一个颇为权威的参考依据。玩家可以从《Game Informer》中获得新鲜的游戏资讯以及优惠券，随后在 GameStop 中以优惠价格买游戏产品以及周边产品，更可以出售旧主机以及游戏载体以换取购物券或是小量现金，GameStop 将旧游戏和主机重新包装然后再出手，赚取比新游戏更为庞大的利润，GameStop 高层将二手产品买卖过程称之为“生命周期”（Circle of Life）。更重要的是这样一来便形成了良好的闭环，不断推动 GameStop 业绩上涨。这种经营方式和良好业绩得到了投资者的认可，在股票市场上大量的投资，使得 GameStop 拥有庞大的资金去收购那些有利于他们发展的企业，让其能够在 2004 年开始不断腾飞。

还记得当年和瑞吉奥竞争收购 NeoStar 的竞争对手 EB Games 吗？ 2005 年，GameStop 用 14.4 亿美元将它买了下来。这是 GameStop 大规模扩张的第一步，相比起慢慢地拓展门店，还是直接吞并拥有渠道和门面的公司来得方便实际，只能说有钱人的赚钱方式都是这样朴实无华且枯燥。但这种策略的效果无疑是显著的，收购 EB Games 为 GameStop 在欧洲、加拿大以及大洋洲的市场开拓提供了很好的现成资源。

大型竞争对手都难以抵抗 GameStop 的金元攻势，那些较地方性的中小型零售商更是难以幸免，2007 年，GameStop 从家庭影视娱乐供应商百视达手上买下了根植于美国东南部各州的 Rhino Video Games，将后者旗下的 70 多家门店收入囊中。到了 2008 年，GameStop 并未停止向外扩军的步伐，这次他们瞄准了欧洲市场。4 月，他们收购了荷兰零售商 Free Record Shop 在挪威的 49 家商店；10 月，他们又以 7 亿美元的价码收购了法



▲“生命周期”被媒体曝光后，这个所谓“良好的闭环”反而成为了 GameStop 一个挥之不去的污点。

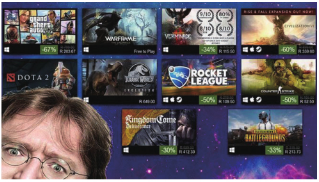
国零售商 Micromania，将自家在法国的零售店数量从 0 变成了 322，而到了 2012 年，GameStop 在全球拥有 6600 多家零售商店，是名副其实的实体游戏销售龙头企业。



▲ 2007 年的次贷危机席卷了美国等各大主要金融市场，虽然开端始于住房市场，但最后几乎是整个市场无人幸免，游戏业也不例外。

然而，在 GameStop 开疆辟土、意在天下的同时，巨大的危机也在不断酝酿之中，在收购 Free Record Shop 分店之前，GameStop 的股价到了历史顶峰（44.39 美元），但是 2007 年年底，美国次贷危机爆发，并且在 2008 年 8 月迎来失控，这不仅对娱乐产品的销售产生影响，在这一年里 GameStop 的股价疯狂下跌，一度只有巅峰时期股价的四分之一，可谓是损失惨重。而且在之后很长一段时间里，GameStop 的股价都是载浮载沉，而且在 2010 年的 6 月再度探底。虽说这更像是非战之罪，但雪崩时没有一片雪花是无辜的，CEO 德马特奥——这位从并购 Software Etc 中加入公司的、几度浮沉的老臣——又一次引咎而"下课"，保罗 · 雷恩斯成为了公司的新掌舵人，带领公司面对巨大的挑战。不过，对于 GameStop 而言，虽然在股票市场上亏损颇大，但他们依旧实力不俗，2009 年，GameStop 总收入超过 90 亿美元，其中营业收入为 6.37 亿美元，净利润为 3.77 亿美元，总资产为 49.55 亿美元，这些数字足以让他们在巨大的市场操作空间中，重新迈向辉煌。但前提是要找到合适的路径。

网络环境的成熟，催生网络商店的腾飞，通过扩张门店数量来实现用户群的覆盖、充分开拓市场就能实现红利不再是金科玉律，甚至可能成为压翻骆驼的千斤重担（而不仅是稻草）。其中一个经典的案例是主营实体 DVD 租售的百视达，他们的分店曾经遍布北美，甚至连小镇上都有他们的门店，在地广人稀的美国，他们甚至能培养出用户开车到店上借还 DVD 的消费习惯，尽管在经济学上这种路径依赖效应十分有效，但是也架不住时代的进步和洗礼。网飞推出邮寄借还 DVD 业务，让用户足不出户就能拿到最新的影片，这种便捷得多的生活方式吸引了不少人尝试，触动了百视达的根基。更糟糕的是，随着越来越多的用户选择在线观看高清影视作品，就连传统的 DVD 载体都失去了其垄断地位，更是让百视达失去了赖以生存的依靠。



▲正如网飞改变了百事达，Steam 改变了整个游戏零售业。

2010 年，拥有超过 3500 家门店的百视达宣告破产，也给整个美国娱乐消费品零售业敲响了警钟。总部同样位于达拉斯的 GameStop 所面对的状况和当时的百视达何其相似。索尼和微软都在第七世代开始加大网络商店的建设，任天堂也在火速追赶，在 PC 平台，G 胖家的 Valve 以 Steam 开辟了新战场，EPIC 也从引擎开发者转战电子商店领域，从 DVD 载体乃至传统游戏零售业都从根本上受到了巨大的威胁。另一方面，即便不少玩家还是倾向于购买实体游戏或是周边产品，以亚马逊和 eBay 为首的电商平台同样对实体游戏店产生着巨大的冲击。

GameStop 并没有坐以待毙，他们继续打开支票本，为未来发展的方向招兵买马。

2011 年，GameStop 从 Stardock 手上买下了电脑端数码发行服务 Impulse，并将其重命名为"GameStop PC Downloads"，该平台主要业务方向和当年的 Steam 颇为相似。随后又收购了位于科罗拉多州丹佛市的在线消费电子市场 BuyMyTronics、犹他州的苹果授权经销商 Simply Mac 和 AT&T 品牌无线服务零售商 Spring Mobile，在此基础上，GameStop 成立了科技品牌部门，并且拥有超过 210 家零售门店，专门从事科技产品的销售。在页游盛行的 2009 年 -2012 年间，GameStop 同样四处出手，收购了页游网站 Kongregate 和一些页游开发商。

这一系列手段收到了不错的效果，仅仅是 2012 年度，他们的数码化收入就从此前的 1.9 亿美元飙升至超过 6 亿美元，而得益于苹果产品的销情火爆，他们的科技品牌部门也活了下来，但这些都比不上他们的"生命周期"来得给力。

不得不说，"生命周期"这种中古店的经营方法无疑影响了游戏软硬件开发者的利益，因为他们在这些二手交易中，甚至连销售数据都无法获得，更不要说获得任何利益，尤其是在家大业大的 GameStop 全力推动下，销售效果越明显，开发商和发行商越惨。



▲二手交易虽然乍看对玩家有利，但其中造成的亏损，游戏发行商最后还是只能找玩家来弥补。

不过正所谓“你之砒霜我之蜜糖”，尽管“生命周期”为诸多厂商所诟病，但无疑是 GameStop 在零售业不景气的情况赖以保持盈利的重要途径。根据其 2014 年 2 月的年度财报，二手和视频游戏约占公司总收入 47%。这直接助推了 GameStop 的股价在 2013 年的前三季度里上涨了 250%，一度接近 40 美元，几乎回到了次贷危机发生前的巅峰水平，只是他们的重回巅峰的时间有点短。

下坡

2014 年，第八世代主机之争全面开启，整个主机行业都迎来了一次重大的变革。著名市场调研公司 NPD 在美国 2014 年全年主机游戏报告中提到，主机游戏领域正在发生 2 个重大的改变：首先是第七代主机向第八代主机的转变，其次就是主机游戏玩家开始转向数字软件下载模式，数字游戏越来越受欢迎。

这是显而易见的事实，新主机的硬盘越来越大，甚至开始支持外接硬盘，无论是主机厂商还是游戏商自家的电子商店都日渐成熟，隔三岔五还会进行各种打折活动，促使着玩家直接在数字商店里直接消费，免去实体商店赚差价，这种情况在连续数年的 NPD 报告中得以呈现，标志着美国玩家到零售商店买游戏这种“习以为常”的模式正在日渐被“边缘化”。

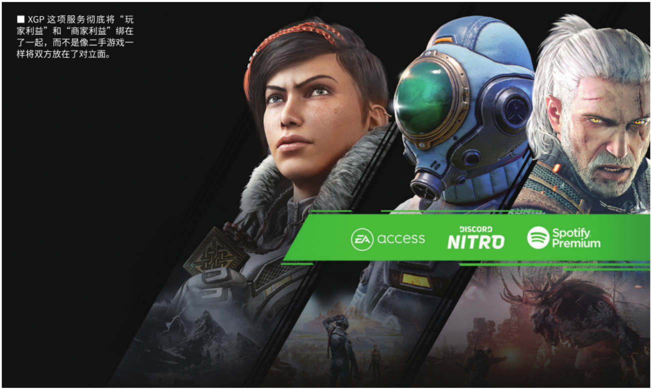
与此同时，游戏的画面越来越强，虚拟现实带来的沉浸感越来越强，能够轻松获取游戏的玩家光是对付新作就应接不暇，加上手游对碎片化时间的侵占，许多游戏的热点经历漫长的孵化后却速朽，真正能够长久受欢迎的游戏十中无一，旧主机和旧游戏的吸引力无疑在下降，而游戏的发行方似乎也找到了新的方法去重新利用这些旧游戏。

微软在 GDC 2017 期间发表消息宣布将推出全新的 Xbox Game Pass 服务，每月提供免费游玩的 100 款游戏，并且每月会进行替换，2K Games、万代、卡普空、世嘉、SNK、华纳游戏等厂商纷纷响应，尽管这些游戏中的大部分都是旧游戏，但这正正是 GameStop 的软肋所在。当厂商以远比二手价格低得多的价格向玩家“倾销”游戏，GameStop 想依靠二手游戏维持盈利的如意算盘被打得粉碎。消息传出后，在 2016 年股价下跌了 16%、游戏硬件销售下降 28% 的 GameStop，股价暴跌 8%，也随即宣布将在 2017 年关闭超过 150 家门店，并且将 2017 年预计营业收入继续下调 3% 至 10%。

2017 年 2 月，GameStop 被曝出他们给员工制定了极为激进的“生命周期”销售指标。这些销售指标按照比例划分份额，员工必须分别完成，因此即便员工卖出了很多新游戏和主机，依旧可能受到处罚。这种情况在那些大作发售日或是新作扎堆发售的日子更是凄惨，例如 2017 年 1 月 24 日当天，《生化危机 7》《如龙 0 起誓之地》和《王国之心 2.8HD 合集》同时上市，自然引起抢购热潮，但这丝毫不会让 GameStop 的员工感到开心，因为这样一来，他们需要卖出更多的旧游戏来维持业绩平衡。迫不得已，这些员工只能努力向客人引导和推销利润更大的旧游戏，一些地区主管甚至教导员工对待客人时要大谈购买二手货的价值，销售价格则要简单略过。“以《看门狗 2》为例，客人可能会多花 25 美元，使利润最大化。”

在 GameStop 执行这条政策之后，有过百名对此项政策相当不满的员工向 Kotaku 等知名媒体诉苦，经过媒体发酵之后，形成了庞大的舆论压力，GameStop 也不得不改变策略，将个人销售指标转为店铺指标，但是依旧没有放弃这种更能够为他们赚取更多利润的行为。

将 GameStop 重新带上上升轨道的 CEO 雷恩斯因为脑部



■ XGP 这项服务彻底将“玩家利益”和“商家利益”绑在了一起，而不是像二手游戏一样将双方放在了对立面。



肿瘤复发，从 2017 年 11 月病休，并在 2018 年 3 月去世。

一系列的负面新闻困扰下，GameStop 的股价在从 2016 年第四季度到 2018 年第一季度，连续 6 个季度下滑，即便在这段时期，NS 正式面世，一度再次开启了实体游戏的风潮，但饶是如此依旧无法改变 GameStop 不断下滑的趋势。

直到 2018 年 4 月决定将手机零售店 Spring Mobile 作价 7 亿美元出售给 AT&T，才让 GameStop 的业绩稍有好转，但依旧处于亏损状态。在 Spring Mobile 被卖出之后，本家 GameStop 也在 6 月份被证实可能将会被出售，潜在下家是私募基金 Sycamore Partners，后者对于萎缩的零售业有着独特的偏好。距离当时整整一年前，他们在私募基金市场淡风劲吹的时候，以 69 亿美元买下美国最大文具公司史泰博（Staples），但最终 GameStop 宣布由于“缺乏可被潜在收购方接受的融资条件”，GameStop 正在寻求其它方式来重组财务基础。消息一出，GameStop 的股价随即疯狂跳水，股价在经历了 27% 的下滑后，创下了公司成立以来的最低纪录，但低处未算低。

2018 年，GameStop 录得创纪录的 6.73 亿美元净亏损，他们的高层将业绩放缓归咎于第八世代主机之争已经到了末期，而且主机厂商已经提前很多确认了这一事实，我们早早地就知道 2020 年将会是第九世代主机“元年”，甚至还了解到新世代的主机将会向下兼容一部分第八世代的游戏，而在新主机到来前的剩余时光，于玩家而言是和第八世代主机漫长的告别。拥有主机的玩家还是会买游戏，毕竟早买早享受，但是准备入手主机的玩家自然就会持有观望态度，毕竟在世代更迭之际诸如降价以及 3A 大作相对较少等不确定因素，都会降低他们的购买欲。诚然，在 GameStop 这种雪崩式的下滑中，这种情况让其雪上加霜，但这不过只是其中一个表面因素罢了。

2019 年 7 月 9 日，最初帮助 GameStop 成立的投资人佩罗在当天去世，巧合的是在同一天，GameStop 刚稳定了几天的股价开始急促下滑。

一路走来，GameStop 早就经历过大风大浪，当金融海啸袭来时，他们找到了零售市场的可操作空间，加上“生命周期”依旧拥有不错的市场，成功让他们再攀高峰。当危机再次袭来。这一次，零售市场甚至二手游戏交易都已经无法提供足够的操作空间，那么 GameStop 该如何自处？这家游戏零售业巨头在今年下半年给出了答案：

2019 年 7 月，GameStop 与外部设计公司 R/GA 合作实行了改造商店的计划，以专注于电子竞技游戏和复古游戏，8 月，GameStop 解雇了 120 名员工，主要中枪的是 Game Informer，大约一半的编辑失去了工作，而 GameStop 将其称为重建计划的一部分。尽管 5700 多家门店中 95% 实现了盈利，但其中 180-200 家表现不理想的门店将在年底前关门大吉，未来将会关闭更多的门店，

这标志着这家全球最大的游戏零售商将继续缩减着规模，通过减少连锁店的密度来提高整体盈利能力，在如今的潮流之中，也不失为一个好方法。

结语

GameStop 会成为下一个“百视达”吗？目前看来还不是下定论的时候，毕竟这个零售巨头屹立在游戏界多年，几经波折、起伏浮沉，尽管如今虽有大厦将倾之势，但仍有余力扭转局面，在真正被收购或者破产之前，GameStop 的新闻和故事想必还会有很多，我们作为见证者，不妨拭目以待。



是继续高飞还是俯冲滑翔？
——写在《愤怒的小鸟》十周年之际

文：80 后写稿佬 编：北山杉 美编：NINA



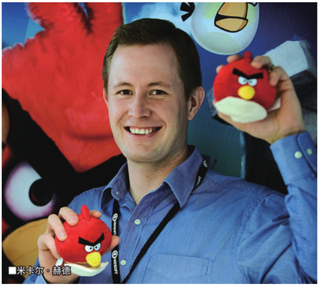
序

2019 年，注定是一个不平凡的年份，家国大事风云变幻，我们暂且不谈。光是在游戏业界，就有相当多的大作都迎来了十周年的纪念，如《植物大战僵尸》《我的世界》《无主之地》等等，不一而足。十年间，我们真切地感受到这些 IP 所带来的现象级反应，也见证了他们如何努力维持 IP 的热度，不断探索新的领域和模式。当中有成功也有失败，成功者依旧风生水起，失败者则只能凭借底蕴继续坚持，而我们今天要谈到的“《愤怒的小鸟》系列”属于哪一种呢？

“愤怒鸟”的诞生

提起 Rovio，新玩家或是轻度玩家可能会直接将那几只体态各异但不失可爱的小鸟以及那对丑萌丑萌的绿皮猪画上等号。但事实上，这家从 2003 年开始筹组开发手机游戏的厂商，在 Java ME 占据手游市场主流的年代便闯出了不小的名声。他们除了开发出世界上第一款商业化即时多人互动手游《卷心菜世界之王》（该游戏卖给了 Sumea 后更名为《Mole War》）外，还创作了 50 多款游戏，其中不乏“《战记》系列”、“《漆黑惊栗》系列”、《赏金杀手》和《月下恶狼》等一连串佳作，相信这都是许多从直板手机年代走过来的手游玩家们最美好的记忆之一。

然而，在外名声颇佳并不代表 Rovio 能够获得巨大的利润，2009 年初，此前曾短暂加入 Rovio（当时还叫“Relude”）处理相关商务问题的米卡尔 · 赫德（Mikael Hed）受邀请重回公司并担任 CEO。他发现当时的 Rovio 几乎是“为了员工而工作”，尽管他们的产品很多，也有为 EA 和 Digital Chocolate 这样的大企业开发过外包游戏，但是没有一个 IP 足以成为公司的门面，支撑起公司良好运营和继续发展。



■米卡尔 · 赫德

赫德调整了公司的发展思路，准备开发多个 IP 来试水市场，直到找到“爆款”作品。为此，他还特意减少了公司的外包接单，让员工们可以放飞自我。那时候的 Rovio，几乎每个开发人员都在思考新的游戏概念，而幸运的是，他们很快就找到了通往成功的秘方。

资深游戏设计师亚科亚科 · 艾萨罗（Jaakko Iisalo）制作了一些翅膀短小、外形可爱的小鸟形象，很快这些形象就得到了工作室成员的一致认同，随后他们觉得需要给小鸟们找一个对手。当时猪流感正值高峰期，所以那只一碰就爆的“绿皮猪”就这样诞生了。这些邪恶的家伙时刻惦记着小鸟的蛋，而被“捣蛋”的小鸟化身“愤怒鸟”，展开疯狂的报复行为，形成“《愤怒的小鸟》系列”最核心的矛盾。

也许是因为先有了角色才有玩法，这让“愤怒的小鸟”和“绿皮猪”天生就有了多个平台多种游戏类型的适应性。

接下来就是游戏的玩法问题了。在游戏产业出现并飞速发展的数十年间，大量的游戏开发者对游戏类型和模式的探索已经到了一个颇为深广的地步，以至于在一定的硬件基础上，摸索出一个完全从未有人尝试过的游戏类型或玩法变得越来越难。因此好的游戏模式并不一定完全是原创，很多时候都是要依靠其他游戏或是艺术作品的启发，再加以变化，这也是“游戏玩法不受著作权保护”所带来的积极一面。

《愤怒的小鸟》的开发中，他山之石起到了极为重要的作用。

在当时，《粉碎城堡》这类基于物理作用的 FLASH 游戏成为了一股潮流，弹射、抛物线、霰弹、惯性、连锁反应等元素组成了颇具趣味的玩法，赫德坦承这个游戏给予了 Rovio 很好的启迪，而我们也在《愤怒的小鸟》中看到了大量和那些投射类游戏同质的东西。

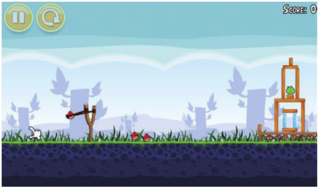


▲《愤怒的小鸟》的灵感来源——《粉碎城堡》。

“易上手”是他们追求的其中一个目标，赫德用一个西方谚语“It has to be easy to pick up and play but hard to master”来形容游戏的设计理念，这句哲理在我们的老祖宗那里有一个更简练的解释——“易学难精”。

诚然，《愤怒的小鸟》的玩法可以说是老少咸宜，“我五岁的儿子和他爷爷玩同一个游戏。”Rovio 的高层安德鲁 · 斯塔博（Andrew Stalbow）曾在 web2.0 峰会上这样形容自家的拳头产品。

游戏没有复杂操作，只要拉开弹弓、选择方向和力度，然后将小鸟射向躲在堡垒里的绿皮猪。那些由各种材料砌成的堡垒配合奇巧的机关组成了有多种解法的“谜题”，合理的撞击点可以产生巨大威力，甚至一击就“打完收工”，错误的方向和力度则毫无效用，而这些并不是游戏的全部精髓。





“让子弹飞一会儿”的道理相信很多看过那部经典电影的玩家都明白，在《愤怒的小鸟》中，鸟儿造成的结果并不是瞬间就完成的，而是需要等待小鸟划过天际，看准时机展开技能、撞到建筑、产生连锁反应。这种反应基于物理引擎，反应时间并不固定，我们甚至可以遇到看似停滞，但是过一会儿之后再出现的变化，最终达成令人惊喜的效果。

“发射和结果之间美妙的延迟。这滋养了我们原始的快乐中枢。”作家 Michael Chorost 用心理学的角度尝试剖析《愤怒的小鸟》成功的原因，“（这种机制）促使玩家一次次地回到游戏里，拉开弹弓，迫切地看着发射小鸟的不同方式能够造成怎样的效果。”

另一方面，游戏的镜头缩放又会给玩家一定的挑战，玩家不会像打桌球一样直观地瞄准绿皮猪所在的位置，而是需要调用玩家的短时记忆记住位置并调整策略，增加了游戏的可玩性。

此外，手游用户的游戏时间碎片化，让许多手游设计师们绞尽脑汁缩短每局游戏的时间，《愤怒的小鸟》更是如此，每一局都相当短促，只要拉几次弹弓就能决定一局的成败，甚至有什么不满意随时就能“重置”。但同时游戏也提供了极大的自由度，玩家可以随时停下来，根据反馈重新修正弹道，抑或是根据不同小鸟的属性，在不断的试错中达到最好的效果。但光是过关很容易让玩家产生厌倦感，于是开发者又用“残鸟数量”和“破坏程度”来给每一个关卡评分并给予相应的星星，激发了玩家的收集欲并赋予了反复挑战的意义。

最后当然少不了那首经典而欢快的配乐以及搞怪的声效，这些被认为是《愤怒的小鸟》获得成功重要因素之一的音乐，出自配乐大师阿瑞 · 普金尼（Ari Pulkkinen）之手。他在度假村的湖里划船时，突然听到湖中央的野鸭叫声，于是产生了创作灵感。原本他和 Rovio 团队都怕这种声音会太吵，但这最终成为了游戏的亮点之一，并且在一众因素的加成下，令玩家深陷其中难以自拔，《愤怒的小鸟》也因而开始一步步迈向成功。

《愤怒的小鸟》从 2009 年 3 月开始立项开发，当时体量不大的 Rovio 投入了超过 10 个人的团队进行开发，可算是大手笔的投入。《愤怒的小鸟》历时 9 个月开发，初始成本估计超过 10 万欧元，这还不包括后续关卡更新时包含的费用。2009 年 10 月 19 日，《愤怒的小鸟》正式登陆芬兰市场，没有人预料到这款迷你游戏会取得如此巨大的成功，尽管它在一夜之间成为了芬兰游戏榜第一名，但是在那个风云变幻的时代，这只是一个开始，就如《愤怒的小鸟》“延时快感”的核心一样，游戏要到达巅峰也需要等待。

移动互联时代的到来，让很多本来和游戏绝缘的人成为了玩家或是潜在玩家，也让很多游戏获得比主机游戏更长的生命周期。2010 年 2 月，Rovio 与发行商 Chillingo（同时也是《割绳子》的最初发行商）合作，《愤怒的小鸟》得以登陆 iOS 平台应用商店，并且走出国门，挑战更大的市场。英国是距离芬兰最近的大型消费中心，成为了这部作品真正的发迹之地。

Chillingo 声称为游戏加入了一些重要的元素，例如发射轨迹，游戏最初在发射小鸟时并没有轨迹，使玩家缺乏参考；另一个是缩放功能，这在移动端而言非常重要，玩家可以相对直



观地进行调整；在细节上，他们为“绿皮猪”加入了呼噜声，小鸟在落地之后还会根据惯性滚动，让游戏更具真实感，也让那种延时的快感有了更多的可能性。这些改动无疑令《愤怒的小鸟》更具魅力。

仅仅 8 个月，《愤怒的小鸟》获得了超过 500 万次的下载，换算到传统意义上也就是卖出了 500 万份。而由于游戏以 0.99 美元定价，换言之他们在这时已经获得了接近 500 万美元的收入，这对于当时的 Rovio 而言已经是相当不错的回报。但这时《愤怒的小鸟》也不过初试啼声，完全没有下滑的趋势。2010 年中，《愤怒的小鸟》成为美国应用商店付费应用排行榜的冠军，并且在大半年的时间里（275 天）牢牢地霸占着这一位置。

在登陆 iOS 之后，食髓知味的《愤怒的小鸟》开始攻占各大平台和系统。先是“面书”独占版，Rovio 用了一年时间进行开发，反而被其他后来者居上，不过社交性颇强的《愤怒的小鸟 朋友版》（先是面书独占、后来扩展至多平台）是最早正式使用瞄准线的“《愤怒的小鸟》系列”游戏之一，为系列的发展探索了不少新方向。此外，塞班、MeeGo、谷歌 Chrome、WP、黑莓 Tablet OS、MAC OS、PSP、Wii 乃至智能电视纷纷顺利地成为了“愤怒鸟”们的筑巢之地……

当然也有例外，当 Rovio 踌躇满志地想将“愤怒鸟”带到体量同样庞大的安卓市场时，现实却将他们真正难住了。当年的安卓市场正处于野蛮生长的年代，几乎所有厂商都可以从这个开源系统中选择系统版本、定制充满“个性”的 UI、使用各式各样的分辨率，这些元素相互交叉组合，变化出大量不同的系统。这时游戏 QA（质量保证）就成为了最令 Rovio 设计师们抓狂的事情，最终他们不得不制定标准：Android 1.6 及更高版本，并且需要支持 OpenGL 2.0 ES 才可以运行《愤怒的小鸟》。尽管牺牲了一部分低端用户，但《愤怒的小鸟》因此成功地打开了以移动平台为基础的全平台市场，成为一个真正的现象级“IP”。

IP 联动，资料片“满天飞”

Rovio 的首席营销官维莱 · 赫加里（Ville Heijari）曾经在 2010 年时对媒体说过 :“你很可能永远不会看到《愤怒的小鸟 2》这样的游戏。到目前为止，你所看到的只是《愤怒的小鸟》世界的一小部分！”

这句话在当时来看并没有多大毛病，“愤怒鸟”们在设计之初就有着适应多种游戏类型的特质，更何况 Rovio 在当时只是想在核心玩法框架下不断为他们换上新主题而已。因此，他们开始以 BOX2D 引擎疯狂地制造更类似于“资料片”的作品。在这个过程中，初代作的《愤怒的小鸟》依旧保持着更新，除了主题关卡更新和向基数庞大的用户宣传公司新作外，还开发出了新的游戏模式——只用红鸟去追逐偷鸟蛋的猪，没有分数，只有完成目标来拿到相应的星星。在 2012 年的更新之中，游戏还加入了提升加速度、小鸟变大、降低防御和瞄准精确等功能的游戏内道具（当然是要花钱买的），又翻开了系列新的一页。

除了本体的更新，2010 年 9 月万圣节前夕推出的《愤怒的小鸟 万圣节版》算是该 IP 在游戏领域拓展的更深一步。在核心玩法方兴未艾的情况下，这种新意受到了许多玩家的欢迎，游戏也正式更名为《愤怒的小鸟 季节版》。和“前作”《愤怒的小鸟》不同的是，从本作开始，Rovio 就踢开 chillingo，独自发行“《愤怒的小鸟》系列”游戏。

Rovio 在《愤怒的小鸟 季节版》中，主要围绕各式各样的“节日”来打造游戏内容，本作一共更新了五年，直到 2016 年才正式宣告完结。游戏内容涵盖了春节、中秋节、复活节、圣诞节、万圣节、情人节等东西方等重要节日，还有“樱花节”、“马戏节、”“猪之夏日海洋”和“返校季”这些原创节日，甚至还和某知名篮球联盟达成合作，在每个“重要日子”总要更新一波。除了铁打的“愤怒鸟”和流水的主题元素，开发人员还为其配上一定的情节并且尝试了一些新玩法，例如最核心的圣诞主题



■《愤怒的小鸟 季节版》

更新，每次有25个关卡，像"基督降临历"那样，每天发布一关，直到圣诞节当天；还有让玩家与朋友和其他玩家配对，在随机的每周关卡中进行挑战的"猪的挑战"；"马戏节"里的"传送门"；还有"猪莱坞"（Piggywood Studios）模式，绿皮猪们在《印第安纳·琼斯》《金刚》《愤怒的小鸟电影版》《ET外星人》《回到未来》等作品的经典场景玩起了COSPLAY……

《愤怒的小鸟 季节版》可以说是对原作的补充，而随着"《愤怒的小鸟》系列"在全球范围内越来越火，各大知名IP合作联动也是纷至沓来。2011至2013年是"愤怒的小鸟"从游戏到整个IP风头最盛的时期，麦当劳、英特尔、可口可乐、奇多、telepizza、NFL老牌球队费城老鹰纷纷与其合作，推出专属的游戏版本。尽管大多都是FLASH游戏，但这种商业互动的最终效果也是相得益彰。

至于手游版"《愤怒的小鸟》系列"则是彻底放飞自我，每一年都会有一部乃至数部作品面世，有人会认为这是在"炒冷饭"，但事实上在最初几年"《愤怒的小鸟》系列"的每一部作品都能带来一点新意，打开新的脑洞。

最早达成合作联动的是动画电影"《里约大冒险》系列"。在《愤怒的小鸟 里约版》中，游戏在美术效果上借用了电影的剧情和场景，玩家可以借此来从另一种角度去了解电影的一些剧情。"愤怒鸟"要撞击的目标也不再是绿皮猪，而是囚禁着各式珍稀鸟类的鸟笼，随后对手转为狨猴军团，而本作在设计上的最大特色是加入了富有挑战性的BOSS关卡，这种模式在日后成为了系列作品中的常态。



■《愤怒的小鸟 太空版》

随后Rovio又与NASA合作，推出被许多玩家奉为"神作"的《愤怒的小鸟 太空版》。本作舞台不再是平坦的地面，而是由几个不同的行星组成，每个行星都有自己的引力场，在无重力下小鸟们不再是冲向地面，而是直飞到视线之外，"愤怒鸟"只有进入重力场时才会绕星球轨道旋转飞行再下坠。虽然物理引擎还不是尽善尽美，但游戏无论从设计上还是玩法体验上都大大提升，Rovio还在宣传片中请来了NASA宇航员唐纳德·佩蒂特在国际空间站上演示《愤怒的小鸟 太空版》，更是赚足了眼球。《愤怒的小鸟 太空版》在35天内被下载了超过5000万次，被Rovio称为"史上销量增长速度最快的手游"。

同样在2012年，Rovio宣布与动视合作，将系列最初的三部作品搬到主机平台，游戏也因此被称为"《愤怒的小鸟》三部曲"，而"愤怒鸟"和"三部曲"的缘分还远不止于此。这回，"愤怒鸟"们不但上天了，还被科幻化了。Rovio围绕"《星球大战》三部曲"（"曙光乍现""帝国大反击"和"绝地大反击"）来打造《愤怒的小鸟 星球大战》，原著中的许多角色和环境建筑得以重现，R2-D2、C-3PO和"千年隼"号纷纷作为彩蛋现身。在游戏性上，瞄准线的加入使得玩家的每一次发射都更有准头，绝大多数角色都得到了新的能力，这些能力还能够升级：红鸟化身的"天行者"卢克可以挥动光剑砍击建筑并反射激光；黑鸟则成了绝地大师，可以用原力摧毁建筑和绿皮猪；黄鸟"汉·索洛"则可以发射激光；绿皮猪化身的"白兵"能够射出激光，不但可以伤害"愤怒鸟"，还可能因为发射角度被偏移而"误伤友军"，很好地呈现了系列"结果延时"的有趣一面。IP的强强联合加上有趣的玩法，使得本作成了系列中Metacritic用户好评度最高的一作。续作《愤怒的小鸟 星球大战2》则是围绕"《星战前传》三部曲"（"幽灵的威胁""克隆人的进攻"和"西斯大帝的复仇"）打造，本作最大的亮点是引入了孩之宝"Telepods"玩具作为额外载体，将现实的玩具、配件等素材"传送"到游戏中，实现了游戏的"外购"（与内购相对应）。

当然，Rovio和孩之宝以及"科幻"题材的故事还没完结。2014年，他们联合推出了《愤怒的小鸟 变形金刚》，主角们化身汽车人，还要一鸟分饰几角，绿皮猪们则化身霸天虎，这样做的目的除了是让玩家更全面地体验"变形金刚"的趣味外，更重要是收集人物角色时爽快的抽卡，是除了"Telepods"之外又一个"生财之道"。

《愤怒的小鸟 变形金刚》不仅外形上大幅改变，就连玩法也变成了横版卷轴射击游戏。这并非"《愤怒的小鸟》系列"首次脱离核心的弹射玩法，在市场高度同质化的手游时代，一套核心玩法不仅会因为长期使用与"翻炒"而导致用户审美疲劳，而且市场上类似玩法的产品也会稀释玩家对IP的粘度，进而让IP走向下坡。从2013年开始，Rovio也尝试让"愤怒鸟"们更多地尝试新的游戏类型。但Rovio也深知自己并没有相关的开发经验，因此这些游戏很多时候都采用外包合作的方式进行开发。

卡丁车游戏是许多大型IP尤其是群像式IP作品最佳的拓展载体，其中最著名的莫过于"《马力欧赛车》系列"以及《古惑狼赛车》，2013年，Rovio在自家网站上发布了一条短片，片中红鸟在"GET、SET、GO"的倒计时后冲向远方，引发



▲采用横版卷轴玩法的《愤怒的小鸟 变形金刚》。

了玩家们的猜想：系列的新作究竟是一个赛车游戏还是像《神庙逃亡》那样的跑酷游戏？最终赛车游戏《愤怒的小鸟 GO！》登场，迈出系列拓展转型的重要却并不成功的一步。或许是珠玉在前，或许是手游还不能做到主机游戏那样“丝般顺滑”，也或许有人不喜欢它的内购机制，游戏尽管仍然能够登上多个国家的游戏市场榜单，但是甚少名列前茅，这对于曾经创造过霸榜传奇的“《愤怒的小鸟》系列”而言，自然不是一件好事。

2014 年，德国开发商 Chimera 为“《愤怒的小鸟》系列”打造的回合制 RPG 游戏《愤怒的小鸟 英雄传》面世，除了不需要跑图之外，游戏有着传统 RPG 游戏的大部分元素，让“愤怒鸟”和“绿皮猪”们各自穿上盔甲，为了争夺五颗鸟蛋而真刀真枪地干一场。在那个手游也讲求联动的时期，《愤怒的小鸟 英雄传》还与《智龙迷城》以及“《刺猬索尼克》系列”进行过深入的“商业互动”，其效果如何难以估算，但是 Chimera 还在 2017 年推出了类似主题的 RPG 游戏《愤怒的小鸟 进化》，上架一年就收获 3000 万美元。在数量庞大的“资料片”作品中，这样的成绩也算是相当喜人，也从侧面反映“愤怒鸟”和“RPG”的结合尚算成功。

“愤怒鸟 2”登场与 Rovio 的野望

经过 2013 至 2014 年的摸索，2015 年是“《愤怒的小鸟》系列”的一个重要节点，这一年 Rovio 发行了三消类好友对战游戏《愤怒的小鸟 大作战》，以及类似“泡泡龙”玩法的《愤怒的小鸟 泡泡大战》，但这些都并非重点。

还记得维莱 · 赫加里的话吗？那个我们可能永远看不到的《愤怒的小鸟 2》并没有想象之中那样遥不可及。



▲《愤怒的小鸟 2》。

“《愤怒的小鸟》系列”在经历了 6 年发展以及系列的 11 部正式作品探索，涉足了许多游戏类型（还不包括衍生作和广告）之后，玩家终于迎来了《愤怒的小鸟 2》。不同于过去一直使用的 BOX2D 引擎，《愤怒的小鸟 2》使用了应用更为广泛的 Unity 引擎，尽管核心玩法没有什么变化，但是 3D 背景中的光影流转、瀑布倾斜、落叶飞花以及天气变化都让场景的真实感倍增。尤其是在玩家拉动弹弓时，画面左上角会出现小镜头，放大相应小鸟卯足劲的样子或是切换绿皮猪的状态来以示“嘲讽”，画面还会随着玩家调整发射方向而偏转，绿皮猪的神态表情也变得更加丰富有趣，它们的视线会跟随小鸟的飞行轨迹而变化，然后一脸呆萌和惊恐地被炸飞。当它们在被炸飞时，还会像冲破“第四面墙”一般地向屏幕前的玩家飞来，喜剧感十足。

除了游戏的画面呈现更加吸引人之外，在玩法上，《愤怒的小鸟 2》还融入了卡牌元素。每关开始之前，玩家都可以选取一种魔法卡牌带到关卡之中。前作中排队起飞的“残鸟”数变成了一叠数量有限的卡牌，小鸟和魔法道具都显示在卡牌上，玩家可以在显示的前三张卡牌中自由选择小鸟或魔法的发射顺序，其余的卡牌都会被覆盖起来，玩家也可以在游戏过程中通

过触发机关来获得额外的卡牌。和前作以及衍生品那种关卡架构一目了然的情况不同，《愤怒的小鸟 2》中每一个关卡都分为多个阶段，玩家必须在每个阶段内击倒所有绿皮猪才算过关。作为对手的绿皮猪，其种类也变得更加丰富，每逢整数关卡都是 BOSS 战，猪大厨、国王猪等角色纷纷登场，这些 BOSS 拥有很长的血条，寻常小鸟的攻击只能造成少量的伤害，有时即便用完所有卡片都无法将 BOSS 打倒。但玩家可以利用各种陷阱，例如炸弹或者悬崖，爽快地将 BOSS 送回老家。这相当考验玩家的战术安排，也成为了《愤怒的小鸟 2》的一大魅力。

此外，过去的"《愤怒的小鸟》系列"作品大多可以无限试错，对玩家闯关自然是非常友好的设定，但对于要赚钱的 Rovio 而言并非如此。因此《愤怒的小鸟 2》引入了体力系统，如果玩家将卡牌使用完之后仍未过关，就要重新消耗体力值闯关，而当所有体力消耗殆尽就要等待时间进行回复。当然，"久经沙场"的玩家对这种司空见惯的套路洞若观火，只要愿意"氪金"，这一切都不是问题。而这也成为了许多玩家对新作多有诟病的地方。

从结果来看，《愤怒的小鸟 2》依旧十分成功。Rovio 宣称《愤怒的小鸟 2》这款"真正意义上的续作"在 100 个国家的 iOS 游戏排行榜上高居第一，并且在 Android 系统游戏下载次数上排行第一。在短短一周之内，游戏已经被下载了超过 2000 万次，游戏内的弹射已经发生了 14 亿次，玩家们已经累计玩过了 3 亿关。如果没有体力的限制，大概这个数字还会上升许多。

Rovio 在日志中还着重地提到了中国那庞大的手游市场，为此他们还专门推出了中国版的《愤怒的小鸟 2》，不过最终还是被国际版所取代。

无论如何，《愤怒的小鸟 2》还是在一定程度上延续了系列的辉煌，这种核心的弹射玩法是"《愤怒的小鸟》系列"赖以成名和生存的根本。有了《愤怒的小鸟 2》作为承载 PUZ 游戏的主体后，Rovio 将"《愤怒的小鸟》系列"衍生作品的发展定位放在了"三消"和"弹珠台"游戏上，自 2015 年至今，系列大部分新作都是以这两种模式为主，而这些新作大多都交由外包厂商开发。

为配合《愤怒的小鸟大电影》开发的《愤怒的小鸟冲冲冲》，利用了剧情来设计关卡并采用电影中的建模，将村庄等场景变成了弹珠台，玩家可以在游玩的同时了解相应的电影剧情。同时，本作的玩家可以从"愤怒鸟"相关产品、麦当劳的食品包装上、玩具反斗城以及电影海报中找到二维码，扫描后就可以玩到额外的小游戏，再结合时下流行的 AR 技术，从另一个视角体验"愤怒鸟"的核心玩法，大大丰富了游戏可玩性和趣味。可惜仅仅过了一年半，这款游戏就遭到下架。随后推出的《愤怒的小鸟 进化》不仅有回合制 RPG 的玩法，并且结合了拥有核心玩法特性的弹珠台游戏，因而获得了不错的成绩。

不过话说回来，"三消游戏"这个名字其实颇为笼统，每个游戏的核心玩法其实都不尽相同。《愤怒的小鸟 消除赛》采用的是《糖果粉碎传奇》那样的核心玩法，结合大电影的建模，也算是收割了一波粉丝的情怀。在尝遍了"西式"开发商的手段之后，Rovio 也尝试让日系开发商加入和丰富其玩法，万代南梦宫开发的《愤怒的小鸟 大爆炸》采用的是点击爆破的玩法，游戏内目标相当丰富，颇令人上瘾。2019 年推出的《愤怒的小鸟 梦想爆炸》吸收了《愤怒的小鸟 大爆炸》和《愤怒的小鸟 2》的经验，重力下坠、点击三消和多阶段玩法的结合，最近也成为了写稿佬手机里的常备游戏之一。

除了这些叫得出名的作品外，"《愤怒的小鸟》系列"还有一大堆杂七杂八的作品，甚至还有 VR 游戏。当我们在网上搜索"《愤怒的小鸟》系列"时，总能被那犹如瀑布的游戏列表所震撼。在其堪称夸张的衍生作品背后，是从 IP 中不断榨取的剩余价值。

"《愤怒的小鸟》系列"带来的巨大的收益令 Rovio 的野心和手段随着资本的增加而膨胀。在 2013 年除了开始让外包商



■《愤怒的小鸟 梦想爆炸》

开发“《愤怒的小鸟》系列”游戏外，Rovio 在开发游戏的基础上也开始了电子游戏发行业务，并通过 Rovio Stars 项目发布了第三方游戏。Rovio 也尝试在“《愤怒的小鸟》系列”之外培育一些新 IP。他们在 2014 年 5 月成立了一个新的发行分支“Rovio LVL11”来发布一些试验性的游戏。在 Rovio LVL11 名义下发布的第一款游戏是 Retry，第二款则是 Selfie Slam。

Rovio 在一次调查中惊讶地发现，公司已经雇佣了芬兰游戏界 10% 的从业人员，这意味着公司成为了芬兰游戏业当之无愧的龙头（嗯，应该还有之一），“《愤怒的小鸟》系列”也成为了该国最强大的 IP 之一。不过从另外一方面来看，也说明了 Rovio 在本土的发展已经到了瓶颈，他们必须走出去。而他们向外扩张和《愤怒的小鸟》迈向世界的路径相似，与北欧比较接近的英国是他们理想的落脚点。这是 Rovio 的开发业务首度离开北欧，新工作室主管马克·索雷尔（Mark Sorrell）一路西行，来到了在欧洲游戏开发者人数最多、也是欧洲游戏市场风向标的城市——伦敦，这里曾经是《愤怒的小鸟》迈出国门，走向欧洲乃至全世界的第一站，Rovio 也很早就在这里建立了消费者产品部门，对当地人才市场有着不错的了解。在轻装上阵的理念下，索雷尔顺利地招揽了近十名员工，组成了 Rovio 第五个开发工作室——Rovio 伦敦，他们的目标是制作一款非“《愤怒的小鸟》系列”的 MMO 游戏，打造一个令 Rovio 可以赖以持续发展的新 IP。要实现这一目标，他们准备花费两年的时间，而这一切的底气，依旧来源于 Rovio 和“《愤怒的小鸟》系列”在泛娱乐领域所取得的巨大经济和文化上的成功。

向泛娱乐领域进军

2011 年 3 月，Rovio 从 Accel Partners、Atomico 和 Felicis Ventures 等投资方处获得了 4200 万美元的风险投资，这让他们有了继续拓宽 IP 的资本。他们将公司名字从“Rovio Mobile”改成了“Rovio Entertainment”，一字之间的变化却昭示了 Rovio 的野心，他们将自己定位成一家娱乐公司，而不仅仅是一家游戏公司。而很显然，“《愤怒的小鸟》系列”是他们实现理想的最重要的依靠。他们开始积极筹备，将自家最成功的 IP 推向更广阔的娱乐领域，从这时开始，“愤怒鸟”们不仅仅会下蛋，还会“下金蛋”。

首先是官方周边和授权产品，Rovio 在《愤怒的小鸟》走红之后，就开始在官网上贩卖的毛绒版愤怒鸟和绿皮猪、以及印有游戏标志和角色形象的 T 恤。随后产品线从衣饰鞋袜和各种运动装备、到闹钟背包等生活用品和洗沐套装，再到各式食品乃至包括烹饪书在内的各种书籍，凡此种种无不成为了消费者热销抢购的商品。

比起不搭边的周边，从游戏到玩具更加顺理成章。2011 年 5 月，著名玩具厂商美泰就获得授权，发售了一款名为《愤怒的小鸟 敲木头》的桌游玩具，玩家的其中一方可以按自己的想法搭建守护绿皮猪的平台，另一方则抽卡决定使用何种小鸟的模型，并用弹弓对平台进行射击，几近还原了电子游戏中的核心玩法。随后美泰又将红鸟、The Blues（蓝鸟）、Chuck（黄鸟）的形象用在他们拳头产品“风火轮赛车”上，推出了“愤怒的小鸟”轨道套装。另一家玩具业巨头科乐思也获得了授权，推出“愤怒的小鸟”主题的积木套装。

光是在 2010 年，“《愤怒的小鸟》系列”玩具就卖出了超过 1000 万个，之后每一个系列新作面世，大多都会有相应配套的玩具上市。这其中最著名的自然是与孩之宝旗下产品 telepods 结合，可以通过专用 App 与游戏进行联动，获得游戏相应的道具，就和任天堂的 Amiibo 那样，让玩家“一次满足两个愿望”。

良好的销量回馈刺激了 Rovio，他们对周边产品的野心也



■丰富的周边产品。

越来越大，2011 年 11 月 11 日，不仅是国人的购物狂欢节以及许多人抢着登记结婚的纪念日（嗯,其中也包括写稿佬自己）。对于 Rovio 和“《愤怒的小鸟》系列”而言,也是个重要的日子。

芬兰当地时间的 2011 年 11 月 11 日上午 11 点 11 分，第一家官方“愤怒的小鸟”零售店在赫尔辛基正式开幕，标志着“《愤怒的小鸟》系列”的销售业务正式从线上走到了线下，以“《愤怒的小鸟》系列”为主的商品和授权产品占了 Rovio 在 2012 年营收的 45%；在 2013 年，Rovio 营收 2.16 亿美元，商品和授权产品的收入更是占据了半壁江山。

除了实体产品日进斗金外，Rovio 也向其他领域进军，通过跨界联动，尽可能地扩大 IP 的影响力。

芬兰虽然并不是传统意义上的体育强国，但是体育运动的意识和氛围确实相当浓厚，是以成为了“《愤怒的小鸟》系列”拓展品牌的最重要途径。

芬兰是“赛车之乡”，除了因为这里曾经诞生过 14 个拉力赛世界冠军和 4 个 F1 世界冠军外，赛车运动在芬兰的普及度和认可度也相当高。2012 年，Rovio 与芬兰 F1 赛车手海基·科瓦莱宁（Heikki Kovalainen）达成协议，后者将使用以“愤怒的小鸟”为主题的头盔。Rovio 还赞助了莲花车队，在每辆莲花雷诺 F1 赛车的鼻翼上都有“愤怒鸟”们的标志。作为协议的一部分，车队里的芬兰“冰人”基米 · 莱科宁（Kimi Raikkonen）则是在自己代言的鸭舌帽上印上“Angry Birds‘Space’”的标志。

同样地，冰球可以说是芬兰的“国球”，在今年的国际冰联冰球世锦赛上，芬兰队力克 26 次夺得冠军并且全部由 NHL 球员组成的加拿大队，第三度夺得世锦赛冠军，芬兰民众为此彻夜狂欢，足见他们对这项运动的热爱。而在 2012 年由芬兰和瑞典联合举办的世界冰球锦标赛上，他们的吉祥物是一只会打冰球的愤怒鸟。



▲ 2012 年世界冰球锦标赛吉祥物——打冰球的愤怒鸟。

后来 Rovio 迈出国门，将英国定位为下一个主力开发的市场，于是他们和埃弗顿俱乐部赞助签订协议，2017-18 英超赛季开始时，《愤怒的小鸟》的 logo 就会出现在俱乐部球衣的左袖上。

除了进军体育领域之外，Rovio 还将商业触角迈向了影视领域。他们在 2011 年聘请漫威影业（Marvel Studios）前主席兼 CEO 大卫 · 梅塞尔主导制作了《愤怒的小鸟》大电影。梅塞尔曾砸锅卖铁地筹款，最后以执行制片人身份“仅用”1.4 亿美元的投资打造出了《钢铁侠》。这部电影不仅全球票房爆红，还让小罗伯特 · 唐尼“咸鱼翻身”并成功打开了漫威电影宇宙的大门,随后他又将漫威以 40 亿美元的价格出售给迪斯尼，实现了两家企业的互利双赢。

不过先行一步的却是他们的动画片，在 2011 年 10 月，Rovio 收购了芬兰动画厂商 Kombo，开始为《愤怒的小鸟》制作动画，并在自家的多平台软件“Toon.TV”上播放。在完成了三季的播放之后，几个被 Rovio 寄予厚望的衍生作品“绿皮猪”、“斯黛拉”和“蓝弟弟”接力上映。动画片是打开儿童市场并拉动周边产品的最佳法宝，是以“《愤怒的小鸟》系列”动画从 Toon 到“网飞”再到“油管”，几乎全方位不间断地延续着。在几大主要角色轮番登场之后，Rovio 在 2018 年又在电视市场上大展拳脚：他们不仅推出了新的动画系列《愤怒的小鸟历险记》，还和电视制作公司合作推出游戏节目《愤怒的小鸟大挑战》,随后又蹭着俄罗斯世界杯的热度,推出了动画《愤怒的小鸟 世界杯》，最近还宣布新的长篇动画连载即将在 2020 年面世……

当然，要赚儿童的钱并不止看动画卖周边，做教育同样可以。Rovio 创办了教育子公司 Fun Academy，与赫尔辛基大学合作推出了“愤怒的小鸟游乐园”（Angry Birds Playground）计划。该项目针对幼儿园学龄前儿童，以芬兰国家课程为基础，打造包括戏剧、创造力、数学与财务、科学、音乐、语言、工艺美术、体育和社会交往等内容的教育课程，并且引入了互动学习材料，包括书籍、海报、游戏和数字内容，加上 NASA、美国国家地理、欧洲核子研究中心等权威机构的背书，最终这个项目与全球多家幼儿园签署了合作。“愤怒的小鸟”们竟然做起了幼儿园，令教与学都能乐在其中。

Rovio 另一个赚大钱重要举措——“主题公园”计划也在 2011 年开始筹建，Rovio 也清楚光凭还在发展中的“愤怒的小鸟”IP 以及自家财力是无法独立撑起一个大型主题乐园的，所



以和其他乐园或是商场合作建设一个主题区域，成为了“愤怒的小鸟”在世界各地“筑巢”的最主要的形式。

首先，他们在芬兰南部城市坦佩雷（Tampere）的塞尔凯涅米游乐园（Sarkanniemi Adventure Park）内，建成了世界上首个“愤怒的小鸟”主题公园（Angry Birds Land），并且在2012年4月正式开放，但事实上，这竟然不是第一个“愤怒的小鸟”主题公园。

在2011年9月，长沙世界之窗就率先开设了“愤怒的小鸟”景观，玩家可以用大弹弓射击城堡里用气球替代而成的“绿皮猪”。这种走进现实的“愤怒鸟”同样备受欢迎，其玩法可以说是相当减压，吸引了很多游客甚至团队前来游玩，在当时还引发了大众传媒争相报道。但很快这座设施被证实是未经授权的“山寨”货，出人意料的是Rovio并没有诉诸法律，反而主动与长沙世界之窗取得联系，共商合作扩大娱乐项目计划和长期合作事宜。Rovio此举相当有大将之风，而正是此次与中国商家的“不打不相识”，让Rovio更深刻地感受到了“《愤怒的小鸟》系列”在庞大的中国市场中具有的潜力，于是在商业策略上开始将中国市场作为重要决策对象。后来坊间虽然一度风传Rovio将在重庆建立另一座“愤怒的小鸟”主题公园，但最终Rovio选择了浙江海宁作为小鸟们在中国的落脚地。

英国是Rovio原计划中为“愤怒鸟”们飞出芬兰之后首个筑巢的地方。2012年8月，英国首个“愤怒的小鸟”主题公园在诺丁汉郡郊区的日落冒险乐园开放。随后他们又在英国第三大游乐场——索普公园以及Lightwater Valley都建成了主题园区，里面除了滑梯和可供游玩《愤怒的小鸟》的大型电子屏幕外，还有小型主题电影院以及举办生日派对的场所。

为配合《愤怒的小鸟 太空版》的面世，Rovio在美国两个主要的航天城——肯尼迪航天中心以及休斯敦太空中心——建造了主题游乐设施。虽然这些设备在科技含量上和站在美国航空航天科技最顶端的场所有所差距，但是也足够展现“愤怒鸟”与太空科技融合的效果。

来过中国，到过英美之后，“愤怒的小鸟乐园”这样意在天下的项目又怎可能错过富得流油的中东国家？他们在卡塔尔首都多哈节日城购物中心开设了占地17000平方米的“愤怒的小鸟大世界”。卡塔尔政府为了即将举办的世界杯所规划五年战略计划，“愤怒的小鸟大世界”是其中的重点项目之一，同时也是Rovio向世界展示“愤怒的小鸟”完整魅力的舞台，除了常规的绳索滑梯、餐饮零售、蹦床滑索、电子游戏之外，“Blast Bomb”室内跳楼机、“Angry Birds Go!”卡丁车、“Epic Battle”光枪对战、“Bouncing Blues”滑翔机都是原本“《愤怒的小鸟》系列”游戏的具现化体验。在“寓教于乐”之中取得不错成果后，Rovio也将囊括科学、音乐和艺术等项目的娱乐教育体验放到了游乐场中。

除了游乐场，Rovio还做了些不一样的设施来令IP授权变得更完整。既然卡塔尔的多哈拥有了“姓名”，阿联酋的迪拜也不能落后，他们在著名景点“风筝海滩”上建起了真人版“愤怒的小鸟”弹弓蹦极，玩家会被水平地往后拉至40米，随后会以超过每小时100公里的速度往前弹飞，只要花500元人民币左右的价格就能在纸醉金迷的土豪之城“上一次天”，也是相当划算的体验。此外，Rovio还准备在美国新泽西州西北部的全美最大购物中心——“美国梦”——里建一个迷你高尔夫球场。尽管球场要到2020年才正式开放，但是就在写稿佬敲下这段文字的2019年10月25日，其零售专卖店已经正式开业，准备又大赚一笔。

在这十年间，“愤怒的小鸟”已经从一个游戏IP走到了线下，形成了相当完整的产品链，为Rovio创造了庞大的财富，也让IP的影响力扩展到全球。只是物力维艰、守业更难，风光的背后，各种忧患也伴随着时间的推移而出现。

起起伏伏

在移动互联时代，关卡类手游具有极佳的热更新，因而能大大地延长了手游的生命周期，许多游戏公司都是依靠更新一两款主打游戏来维持公司的利润。那几年手游媒体常常追踪的现象级手游有Gungho的《智龙迷城》、宝开的《植物大战僵尸》，还有就是《愤怒的小鸟》。和另外几个大IP相比，“《愤怒的小鸟》系列”凭借着诸多资料片和众多落地活动而显得体量更大，但这并不代表这个IP能持续不衰地火下去。

尽管在2014年初，Rovio宣布“《愤怒的小鸟》系列”下载量达到了20亿次，而到了2015年初，全球有17亿个的智能手机账户下载了超过25亿次“《愤怒的小鸟》系列”游戏，所有玩家们扔出了超过6000亿只“愤怒鸟”并且赚到了1500亿颗星星，须知道银河系也不过只有1000亿颗星星，但是危机还是在这一年爆发了。

两部转型之作《愤怒的小鸟 英雄传》和《愤怒的小鸟



GO！》并没有达到预期的收入效果，与此同时，商品和授权产品也随着热度的下降而变得滞销，43% 的销量跌幅致使 Rovio 的业绩利润在 2014 年底下降了 73%，只有 1000 万欧元。关于“《愤怒的小鸟》系列”是否过气的讨论也进入了一个新的高潮。

面对这一困境，曾经用商业智慧带领 Rovio 取得巨大成功的 CEO 赫德也感到无能为力，只能宣布在 2015 年 1 月辞去 CEO 的职位。在他离职前的 2014 年 12 月，Rovio 公司解雇了 110 名员工。他们在坦佩雷市的工作室也遭到关闭，整体业务迁回埃斯波。但这似乎对 Rovio 的业绩并无太大的帮助，2015 年 8 月，Rovio 再次在全球范围内解雇了 260 名员工，新任 CEO 佩卡 · 兰塔拉（Pekka Rantala）在位不足一年便黯然离去，首席法律顾问凯蒂 · 勒维兰塔（Kati Levoranta）接手，成功地令 Rovio 转危为安，并不是因为她有超出同侪的经营手段，而是终于等到了《愤怒的小鸟》大电影的上映。

“游改电影”向来都是盛名之下其实难副、票房“扑街”的重灾区，《愤怒的小鸟》自然很难和当年的“星战”、“漫威电影宇宙”、“X 战警”（暂未回归漫威电影宇宙）等雄踞全球票房的大 IP 相比。即便放到动画电影领域，《愤怒的小鸟》也难以和当年几部引领一时风潮的电影如《海底总动员 2》（10.0148 亿美元）、《疯狂动物城》（9.0984 亿美元）、《奇幻森林》（9.0984 亿美元）、《爱宠大机密》（8.4817 亿美元）等相提并论。作为一部游改电影，《愤怒的小鸟》大电影以 7300 万美元的制作，却换来了 3.5 亿美元的票房，其中在北美的游改电影总票房排名中仅次于《古墓丽影》以及 2019 年上映的《大侦探皮卡丘》。当然，如果算上全球票房，拥有海量中国玩家加持的《魔兽》则后来居上，但这也无损《愤怒的小鸟》大获成功。此时，另一家玩具业龙头——乐高还推出了六款基于《愤怒的小鸟》电影的玩具，再一次掀起了“愤怒鸟”的热潮。

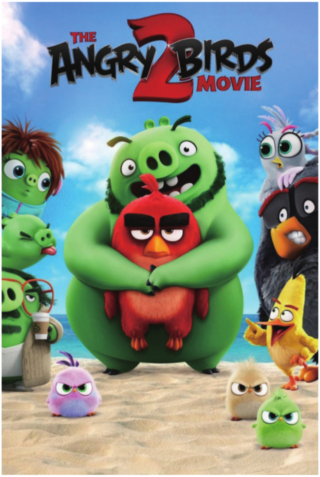
电影版的良好业绩加上各类产品的销量的复苏，又一次让 Rovio 品尝到了盈利的滋味。对北欧游戏产业颇感兴趣的腾讯一度希望以 30 亿美元将其收归囊中，虽然最终未能成事，但 Rovio 很快又迈出了新的一步。而在迈步之前，他们率先卸磨杀驴，哦不，是卸下包袱，前 CEO 赫德所创办的 Kaiken Entertainment 公司收购了 Rovio 的电视动画部门和图书出版业务等等。这个曾经为“愤怒鸟”IP 迈向全球立下不少功劳的部门，在转售前进行了重组与裁员，至少有 35 人被迫另谋高就。

2017 年 10 月，Rovio 正式在赫尔辛基交易所成功上市，每股 11.50 欧元，其市值高达 8.96 亿欧元，其销售业绩也是相当喜人。然而，自上市之后 Rovio 的股价就一直萎靡，到了 2018 年 2 月底忽然暴跌超过 50%，是 Rovio 上市以来的最大跌幅。究其原因，还是因为“愤怒的小鸟”这个 IP 已经步履维艰。

“《愤怒的小鸟》系列”走过的十个年头，Rovio 对于这个 IP 耕耘可以说是无所不至，仿佛这就是 Rovio 的全部。尽管 Rovio 除了充当发行商之外，也推出过一些其他作品，例如三消游戏《食蔬鱼》（Nibblers）和《小小盗贼》（Tiny Thief）；和拉丁女神夏奇拉合作推出的另一款玩法特别的三消游戏《夏奇拉爱摇滚》，甚至喊出了“No Birds,，But Rocks”的口号；还有和《愤怒的小鸟 梦醒爆破》有着相似核心玩法的《糖果爆炸》（也可以说是换了张皮的自我抄袭）等等……这些作品也曾或多或少地引起过市场的关注，但在“早有蜻蜓立上头”的游戏市场，这些后起之秀没有展现出大幅超越先来者的独到之处，于是在滚滚的手游大潮中，他们只能踏着一个普通游戏的轨迹上市和退场。此外，原本被寄予厚望的伦敦工作室在开业不到两年就因为业绩不佳而遭到关闭，那个全新 IP 的 MMO 游戏也只能胎死腹中，似是在宣告 Rovio 在开拓新游戏市场中铩羽而归。

为了避免拳头 IP 过于单一，许多厂商都习惯于培养 IP 中的其他角色独力担纲衍生作品。例如“超级马力欧兄弟”之中，除了代表性人物马力欧，无论是弟弟路易吉、反派瓦力欧、酷霸王或是森喜刚，通通都能独当一面，而“愤怒的小鸟”中的几个主要角色总是要捆绑在一起才能发挥最佳的效果。尽管 Rovio 也曾刻意地培养“斯黛拉”和反派“绿皮猪”来领衔衍生作品，但显然这些作品并没有取得宕开一笔的能力，最终还是得靠几只“愤怒鸟”继续撑场面。这是个相当危险的信号，作为一个面世多年的老 IP，其核心玩法极为容易导致审美疲劳，“《愤怒的小鸟》系列”也曾试过转型新玩法，但效果并不理想。自 2016 年以来，Rovio 已经取消了 6 款“《愤怒的小鸟》系列”游戏，涵盖了射击、RPG、模拟、卡牌等类型，虽然这些游戏无一例外都是外包公司的产品，但也很大程度上反映了 Rovio 以及“《愤怒的小鸟》系列”难复当年勇。

不过 Rovio 的高层依然坚称系列仍有希望，而希望的焦点自然落在了 2019 年上映《愤怒的小鸟 2》大电影之上。



Rovio 在 IPO（首次公开募股）拿到了 3000 万欧元，全部用于《愤怒的小鸟 2》电影的拍摄之中，影片制作也交予了索尼影业继续制作，使得作品有了成功的几乎所有要素，按理说理应百尺竿头更进一步。诚然，在口碑上确实如此，在烂番茄等评分网站上，《愤怒的小鸟 2》在口碑上完全超越了前作，然而在北美上影首日仅取得 260 万美元的票房，而在前作中贡献了超过 5 亿人民币票房的内地市场，首日票房不到两千万，首周票房竟然没能破亿。这或许要归结于《哪吒之魔童降世》在国内市场的现象级反应，这部比《愤怒的小鸟 2》早上映 20 天的国产动画电影佳作，光是首日票房就已经和《愤怒的小鸟 2》的内地总票房不相上下，而且前者一直热度不减，片方甚至主动延期一个月，甚至在《愤怒的小鸟 2》早就下映了的今天，还有部分院线继续播映《哪吒之魔童降世》，这就让《愤怒的小鸟 2》相当尴尬。深究原因，《愤怒的小鸟 2》属于典型的好莱坞式爆米花式合家欢电影，拥有最娴熟的故事架构和笑点设置，但这种套路是不是已经走在下坡路早就是老生常谈的话题，再加上 IP 的号召力在下降，因此用“续集魔咒”也好，“游戏 IP 改编电影难以成功”之类说辞来单独形容《愤怒的小鸟 2》的处境都是相当准确。

正因如此，《愤怒的小鸟 2》在北美加上内地票房才收获 6000 万美元左右，即便加上全球其他地方零敲碎打的票房，能够收回制作和宣传成本已经谢天谢地（就目前情况估计很难），更不要说超越前作并且令 Rovio 以及“《愤怒的小鸟》系列”再上一个台阶这类天方夜谭的想法了。



结语

从 2009 年的立志创新，到 2011 年至 2013 年的风光无限，再到 2016 年的低谷中爬起，再到 2019 年壮志难酬。总体而言，“《愤怒的小鸟》系列”这个有着十年历史的 IP 已经走在了下坡路上。“愤怒鸟”虽老，但 Rovio 显然不会就此放弃这个会下“金蛋”的 IP，当然现在也不是它们全面溃败的时候，在教育和娱乐等领域的深入，确保它们暂时还能平稳过度。

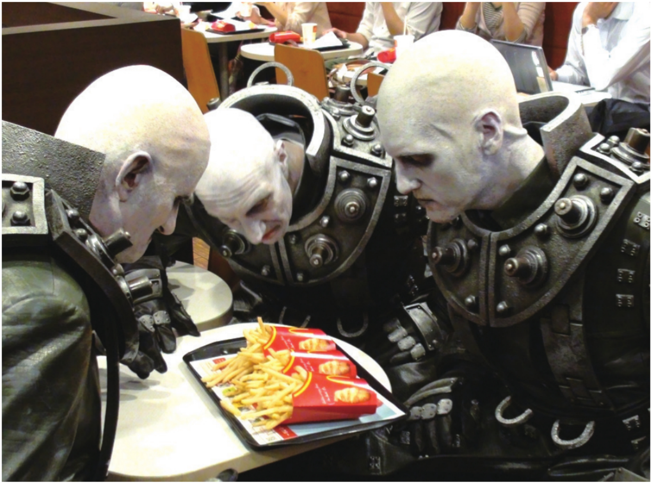
只是这群“愤怒鸟”们能否再次展翅高飞，这种核心玩法未来的路又在何方？我们不得而知。岁月无情，我们终将和一些东西告别；但人间有爱，从当中走过的我们只希望告别的时刻来得晚点、再晚点。



到底是买买买还是败败败？

负面游戏营销历史大巡礼

文：十大恶劣天气　编：长剑　美编：Juxi



电子游戏自三十多年前问世至今，本质上依然属于一种粉丝经济。它对受众的年龄层次，硬件条件都提出了明确的门槛，所以和电影这样的流量巨人相比，依然偏于小众。

小众，自然也有小众的好处。在高度重视互动体验的电子娱乐领域，玩家极少会受到来自无孔不入的现代营销的影响，我们更多是从直播、用户评价等等渠道，来决定自己的钱应该花向哪里。

对于大的游戏发行商，尤其是其经费充裕市场部门来说，传统的市场营销活动依然是必不可少的。通过电视广告、现场推广等等方式，可以提升产品的知名度和话题度。然而，由于对产品特性的不了解，对细分人群渠道需求的认知错乱，很多面向大众的游戏营销活动最终不可避免地走上了崩盘，它们不仅留下了一个个笑料和黑料，还有的因为违背公序良俗而被千夫所指、人人喊打，有的甚至直接威胁到公众的生命财产安全，惹得警察叔叔倾巢出动，故事的发展比电影还要“精彩”……

它们有的沦为了“宗教片”



E3 2009 大展中，洛杉矶会展中心门前广场来了一群不速之客，近一百名自称为“电子诅咒救世军”的抗议人士高举标语，指责《但丁的地狱》侮辱天主教教义，架势十分唬人。

这群“宗教人士”的抗议动机，乍看上去非常合理：EA 的这部原创动作游戏，讲述的是诗人但丁以“全武行”方式游历炼狱，从路西法手中解救心上人贝雅特里齐的故事。历史上的但丁并不反对教会和教皇制度等等，他甚至反对教会的世俗化，算是宗教改革的“保守势力代表人物”。但由于《神曲》在形式上并不符合天主教的教义，因此他的三部旷世诗篇经常被视为异端。这部改编自《神曲》的游戏，被一些吃饱饭没事做的原教旨主义分子呛声，似乎并不奇怪。

再看抗议人群的做派，他们以中老年人为主，手持“地狱不是游戏场”、“EA= 电子反基督”（Electric Anti-Chris）、“作弊码不能解救你们的灵魂”，“十字架不能用来杀戮”（注：十字架是游戏中但丁的重要道具）等等充满针对性的标语。他们在现场齐声高呼口号，向游人派发传单，赠送免费《圣经》，“神棍味”十足，看起来也像那么一回事。



然而，这伙人很快就漏出了马脚。

在和游戏网站记者的交流中，很多人表示自己从未玩过电子游戏。领头的一个中年大叔不但说不出游戏的全名，而且多次把 EA 说成了“EI”。还有人现场打开了印在传单上的那个所谓“救世军”组织的网址，结果页面却跳转到了《但丁的地狱》的官方网站。显然，这是一个故意设计的营销活动。几天后，EA 被迫承认这群人是自己雇来“反对”自己的无业游民，旨在推广《但丁的地狱》。因为按照常人的逻辑——让宗教极端分子不爽的游戏，一定是要玩一把的。

众所周知，新教在美国人的基督信仰中一直都占据绝对统治地位。尽管宪法保护包括天主教在内的宗教，然而在历史和现实中，天主教徒始终受到一定的打压，影视作品也经常拿他们的死板和不知变通开涮。对于 EA 的这个营销活动，天主教会首先表示了极大的愤慨，InsideCatholic 网站编辑玛格丽特 · 哈巴尼斯就认为真正的天主教徒不会参与这种无聊的活动——“在很多天主教神职人员看来，黑暗的中世纪是一个禁忌的话题，因为当时的天主教会犯下了严重的罪行。但我不会因为这个原因，而去抗议《中世纪 2 全面战争》，恰恰相反，我非常喜欢这部游戏，并且赞赏它用游戏的方式揭露宗教裁判所在当时的所作所为。相比之下，EA 的这种行为让人失望，它在利用大众对部分天主教徒的偏见，来实现自己的商业目的，这家游戏公司才是最应该被抗议的对象。”

就游戏本身的素质来说，《但丁的地狱》的风格明显借鉴了《战神》，但抄得不怎么高明，可玩性一般。由于市场反响不佳，EA 也停掉了这个所谓“战神杀手”的原创游戏的三部曲计划。然而，即便是被无数动作迷奉若神明的“《战神》系列”，它推出过的市场营销活动，其“沙雕指数”一点也不弱于自己的抄袭者。



2007年《战神2》发售前夕，位于利物浦市郊的一座教堂门前搭起了大型白色帐篷，里面用蜡烛和泡沫制成的石柱进行装饰，喇叭不间断地播放着地中海风情音乐，一副古希腊的模样。身穿兽皮的大叔和比基尼美女在门口招揽路人。

在凑够所需要的观众人数之后，工作人员守住了大门，并且禁止现场拍照。先前提到的那位兽皮大叔从桌子底下翻出了一只羊，然后拿起利刃，三下五除二就将其大卸八块。之间他将里脊肉丢入沸腾的开水之中，辅以红甜椒、洋葱、西洋芹、葡萄酒、巴西里末、胡椒粉等调味瓶，不到二十分钟，每一个宾客们便品尝到了热气腾腾的希腊风味羊肉汤。他们无需为服务付费，只需要静静地坐在原位，观看厨师掏出全套羊下水、进行羊肉切片的全过程。最后，他们还一起品尝了烤羊肚、烩羊杂等等传统希腊美食……

直到活动结束，也没有人知道主办方葫芦里面卖的是什么药？有人甚至怀疑这是教堂举办的慈善餐桌，只是口味重了点……直到几天后 PlayStation Magazine 报道此事之后，人们才恍然大悟——原来这是《战神2》的英国地区品牌推广。除了宗教界指责此举亵渎以外，最强力的反击来自于动物保护组织，他们直接在法庭提告索尼在公共场所虐杀动物。

对此，SCE 的回应居然是——我根本不知情……

不管别人信不信，反正身为索饭的笔者，是信的！

按照常理来分析，官方策划的营销活动，其过程和内容绝对不会如此之 low——仿佛一场不明所以的行为艺术表演。最大的可能性，是 SCE 将《战神2》的英国区推广业务外包给了本地的某个广告公司。结果对游戏内容一知半解的第三方，只能用传统广告的死脑筋，来突出产品的某些特色：



瞧，当天帐篷内的希腊主题的用意自不用提，“杀羊”所对应的，也许是《战神》主角奎托斯对米诺陶、奇美拉、半人马等等神兽实施的各种“庖丁解牛”演出。至于选在教堂门前举行，大概也是为了体现作品的“弑神”主题，毕竟奎托斯要消灭的奥林匹斯众神早已不是现存的宗教信仰了，也只能在现实世界中强行拉点亲戚关系了。只是奎爷杀到现在，也才刚刚在北欧世界站稳脚跟，指望他去找上帝的麻烦，还不知道要等到猴年马月了……

它们有的沦为了“警匪片”





▲事发地位是奥克兰的游艇码头和娱乐中心。

潜入谍报类游戏迷都知道，《分裂细胞 断罪》的最初企划，是让费舍尔大叔在一个开放式世界中游走，一边躲避政府特工的追杀，一边揭开骇人的阴谋。虽然后来游戏依然采用了单线关卡，但在场景上依然体现了上述特色。比如游戏的序章就发生在马耳他岛的一个露天酒吧，正在享用简餐的费舍尔突然遭到了袭击，周围群众四散奔逃……

在《断罪》的澳洲推广活动中，Ubisoft 把游戏的第一幕变成一场“快闪”。当天，工作人员假扮成游客，前往新西兰奥克兰市高脚港盆地，混入一家露天酒吧。突然，化装成蒙面歹徒的演员从一辆厢式车中冲出……不知道真相的群众们，自然无法继续情绪稳定了。

这时，充当卧底的工作人员亮出身分牌，劝导惊慌失措的食客们留在原地欣赏表演，并且学习公共场所中遭遇类似事件时的处置方式。然而，他们显然低估了恐慌情绪的传染力。随着一声声“他有枪！”的尖叫，整个酒吧区陷入了一片混乱。很快，新西兰武装警察部队的 STG 战术小队抵达现场。在“枪手”试图走上前去解释一切的时候，误认为对方要发动袭击的反恐队员们差一点扣动了扳机……

事发后，警方严厉批评了 Ubisoft 危害公共安全的行为，活动的负责人也受到了严肃处理。然而，他们很快就好了伤疤忘了疼——在2014年一款原创开放式动作射击游戏的澳洲推广活动中，Ubisoft 故伎重演，并且玩得更大。

这一次，他们给悉尼市中心的高楼快递了一枚“炸弹”。



Ubisoft 首先给澳大利亚的各主要媒体发送了一条电子合成男声留言，内容为“你们将会收到一件神秘物品”。不久之后，十几个银色小型密码箱被寄往上述机构的办公地点。对于游戏网站来说，猜也猜得到里面装的是用来先期评测的游戏碟。然而，对于没见过这种阵仗的新闻媒体而言，他们在面对未知包裹的时候就很难继续保持淡定了。毕竟波士顿马拉松爆炸案才过去不到一年，哪怕是有个陌生的行李箱出现在视线中，也会让人心有戚戚焉。

澳洲门户巨头 Ninemsn 在收到这件来自 Ubisoft 的“礼物”之后，便在第一时间启动火警疏散办公人员，并且向警方发出炸弹威胁求救。随后赶到的警察封锁了整栋大楼，被包得跟粽子差不多的拆弹专家们火速赶到事发地点。经过简单的检查之后，他们判定这并不是爆炸物。他们用快递盒里留下的一组数字打开了密码箱，里面放着的，居然是这个——



Ubisoft 对于自己又闯下的这个祸端百般狡辩，认为这只是例行的售前送测，只是因为“技术性问题”导致在实施过程中出现了偏差。

它们有的成了“恐怖片”

走“一锅乱炖”路线的《生化危机 6》，被玩家普遍视为系列历史上素质最差的一作。不仅如此，它在英国的品牌推广活动，也完全突破了游戏，乃至是营销史的下限。

2012 年 9 月 28 和 29 日两天时间，Capcom 在镜报大楼、未来出版集团和蓝鳍大厦（IPC 传媒）三家媒体巨头总部外的广场上设置了几个“谋杀案现场”。在圣巴塞洛缪医院病理博物馆专家的指导和好莱坞恐怖片化妆师的”精心打造”之下，真人演员和人体模型变成了各种血肉模糊、支离破碎的“尸体”，吸引到了大批媒体人前来拍摄。根据官方的说法，此举旨在展示《生化危机 6》中几位主角在遭受不同种类攻击下的死亡场景。

在警方介入之后，这个重口味尸体写真摄影活动被迅速取缔了。然而，就在几天后，对此并不甘心的老卡就行了一个口味更重的计划。他们聘请了美国道具师戴珀 · 卡达威（Dapper Cadaver），将从超市买来的鲜肉制品加工成了各种瘆人的人体组织和器官，然后配上游戏中的红、绿两色草药道具，将其装入了印有“人大腿排”、“人肋排”、“烤人掌”的食品包装袋。很快，有 125 名英国记者收到了这份特殊的“礼物”——由于其中的绝大多数人事前并未被告知此事，他们在打开快递之后的举动，就是奔向就近的厕所，然后狂呕不止……



然而，老卡的恶意完全没有丝毫消停的意思！

10 月 2 日游戏发售当天，Capcom 打电话给先前收到“人肉快递”的记者，邀请他们前往伦敦著名的史密斯菲尔德市场新开的一家店铺——威斯可父子（Wesker&Son）肉店。这里堆满了被开膛破肚、被挖眼掏心、被放血剥皮的“尸体”，钩子上悬挂着渗血的四肢、盘子里盛满了还在冒着热气的“人下水”……

虽说场面足够骇人，但在本能的驱使下，“跑得比谁都快”的英国媒体人还是蜂拥前往这家人肉商店进行参观。也许是主办方没有突出主题，也许是英国小报记者的天性使然，他们在报道中将这个活动写成了《行尸走肉》的英国粉丝互动，或者干脆用于充当“某亚洲国家吃人肉”等等瞎编系新闻的配图……



▲这已经是口味最清淡的一张照片了

它们有的变成了“家庭伦理片”

《恐龙猎人》上市前夕，发行商 Acclaim 宣布任何将新生宝宝取名为“图罗克”（Turok）的父母，都可以获赠一套游戏。尽管《恐龙猎人》是在美国极具影响力和历史底蕴的经典漫画，这个系列自从在 N64 平台创立以来就颇有人气，但刚刚当上爸妈的游戏迷们“不为五斗米折腰”的骨气还是有的。Acclaim 这个活动的结果，自然是无人响应。

按照人性本恶论的说法，每个人都可以收买，就看买家开出的价有多高。游戏厂商想获得孩子们的“冠名权”，如果一盘免费游戏不够，那就来两盘！ Bethesda 在《上古卷轴V 天际》的营销活动中，就是以此为指导思想，去茫茫人海中寻找有缘人的。2011 年初，他们宣布于 11 月 11 日游戏发售当天出生，并且取名为 Dovahkiin（龙裔，游戏主角所在种族）的家长，将能免费获得《天际》并终生获得今后 B 社代理的所有游戏。任何玩家都无法在这样的价码面前保持淡定——前提是你已经找好了老婆。



最终，这一殊荣被来自加州的凯勒梅耶夫妇获得。“龙父”埃里克 · 凯勒梅耶将儿子杜瓦克因 · 凯勒梅耶（Dovahkiin Kellermeyer）的出生证明复印件发给了 B 社，很快就获得了专程探望。从此以后，一炮打响、成功实现龙裔降临人间伟业的这位老爸陆续获得了《辐射 4》《德军总部 新巨像》和《毁灭战士》等超级大作。

即便是还玩不了这些游戏的小龙裔，也一度为自己的名字倍感自豪：在和父亲一起逛游戏店的时候，他会指着货架上的《天际》包装盒说道：“那是我的游戏，封面上的这个戴着牛角的战士就是长大后的我！”听过这个梗的游戏迷在知道这个小男孩的“真实身分”之后，也纷纷和他留影纪念。

今年，小龙裔已经八岁了，随着年龄的增长，他也渐渐体味到了这个原本不属于现实世界的名字所带来的压力和负担。在学校里，杜瓦克因经常被人或有意，或无意地喊成“豆瓦金”。班上的捣蛋鬼会问小龙裔是否会飞、会喷火，以及是否能教他们两句“龙语”……



▲小龙裔的五岁萌照

从长远来看，这个小萌娃其实并不需要苦恼。只要自己注意德智体美劳全面发展，青春期时避免长残，尽快练出一身腱子肉。那么等到成年之后，“来自天际的龙族后裔”这样一个响当当的名字，非得把周围的同龄女孩迷得七荤八素不可。

B 社笼络父母给孩子取名一事尽管争议极大，但至少也是你情我愿，并且没有破坏人家的家庭和睦。然而，同样的“家庭伦理主题营销”让 EA 干起来，情况可就大不一样了——

科幻惊悚游戏迷都知道，2008 年的《死亡空间》是 EA 历史上其中一部“最不像 EA 游戏”的 EA 游戏。它完成度极高、游戏内容扎实，且完全没有快餐味。这部“非典型性 EA 作品”的开发背景，还要追溯到 07 年的次贷危机。

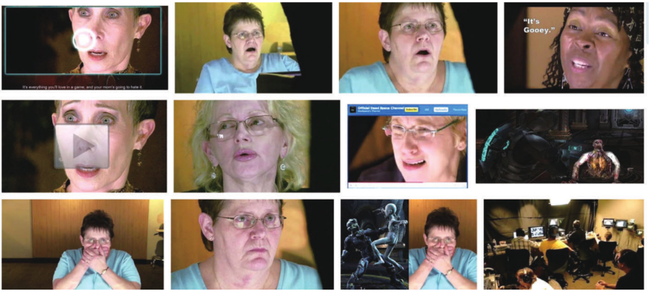
由于口袋里面的闲钱变少，当时的美国玩家更愿意选择具有一定深度，至少可以玩上一段时间的作品。这种消费心理的变化，让身为快餐游戏专业户的 EA 产生了高达 4.54 亿美元的巨额亏损，独揽大权长达十几年之久的 CEO 普罗布斯特也不得不黯然下台。继任首席执行官一职的约翰 · 里奇蒂耶罗大力提倡的“立体品牌战略”，要求原创作品通过丰富的世界观和故事内涵，将作品与多种大众文化媒介发生联动，通过曝光度的提升来提高品牌价值，彻底改变 EA 的产品形象。全力扶持《死亡空间》计划，成为了里奇蒂耶罗上任后烧起来的第一把火。为此 EA 邀请知名科幻小说作家创作剧本，在游戏发售前先行推出两部高品质的漫画和动画作品来构筑世界观，避免刻意的商业宣传，最终创造出了 09 年度的一匹最大的黑马。

然而，这部拿奖拿到手发软的神作，却因为其毫不妥协的硬派作风，而没有获得与之相匹配的销量。在资方的保守势力看来，M 分级使得他们失去了 17 岁以下市场，而制作方 Visceral Games 又拒绝将续作做成一部 T 级游戏。为了鼓动青少年偷玩这部游戏，他们不惜让中二少年们和虎视眈眈的老妈们对撕。

在游戏发售前，EA 制作了一个内容怪异的预告——《死亡空间 2 一款让你妈恨死的游戏》。他们邀请中老年女性前往一个封闭的办公室，然后播放游戏中的惊悚桥段，并且偷偷记录她们的表情变化，最后将各种因为遭受极度惊吓而失控的表情包建成了一段短片。言外之意，就是这部能将老妈吓得屁滚尿流的游戏，一定是叛逆少年们的最爱。

当然，EA 也意识到青少年对这部游戏兴趣再大，没钱也是不行的。所以他们又上线了一个新活动：将和《死亡空间 2》有关的图片、视频突然展示给老妈们的眼前——可以把重口味图做成电脑桌面壁纸，可以偷偷用老妈的手机播放游戏的惊悚视频片段，然后关闭屏幕等老妈们解锁，然后将她们各种出糗表情拍摄上传给官网，就能获得抵用卷，从而成功解决了孩子们囊中羞涩的问题。

EA 的这个活动，不但受到了来自女权组织的抗议和 ESRB 的敲打，也并未争取到多少低龄玩家。很多如法炮制的青少年们在触怒老妈之后，连游戏机都被扔进垃圾堆了。



还有的，最后变成了“灾难片”



用今天的眼光来看，2008 年发售的《雇佣兵 2 战火世界》是一部神奇的游戏：早在《MGSV》问世七年前，它就成功实现了无缝连接的开放式战场。除此之外，它还准确预见了当下在委内瑞拉蔓延的人道主义灾难。在游戏剧本中，这个南美产油国由于石油资源的“国有化”策略而陷入经济和政治的双重危机，引发了各个地区强权的干预。

为了突出游戏的主题，EA 包下洛杉矶贝弗利大道上的一个美孚加油站，举办了游戏主题宣传活动，除了 Cosplay 表演以外，最吸引人的莫过于“免费加油”活动。凡是到场车主，均可以免费将油箱加满。也许是因为周围居住的都是不差钱的土豪，这个免费送油活动并没有引起多少人的注意。

然而，同期在英国北伦敦地区进行的另一场活动，情况就大不一般了。当天一大早，听闻消息的大爷大妈们就将位于斯台普顿大厅路上的这个加油站堵了个水泄不通，车流很快影响到了芬斯伯里公园周边的交通。到上午十时左右，已经有价值两万欧元的汽油免费送出，周边道路的拥堵也愈演愈烈。通过社交网络获知这一消息的人们纷纷赶往活动现场，就连厢式货车、工程车，甚至是农用机动车也加入到了“抢油”的队伍之中。

这场游戏营销最终发展成为了一场“全民抢油”的闹剧，当天整个北伦敦部分地区的交通陷入瘫痪状态，警方不得不把全市三分之一的力量投入到周边区域，用于疏散交通、处理事故和哄抢所导致的斗殴事件。

在当年一度冲到北美规模第三，如今早已关门大吉的发行商 THQ 看来，只搞乱几个街区，这未免太没有意思。把整个



市区范围折腾个鸡犬不宁，才叫爽快！在 FPS 游戏《国土防线》的宣传活动中，他们计划在城中五个地点同时放飞十万只气球，让它们在旧金山上空汇聚成红色的海洋。

单从策划的角度出发，这个“放气球”活动并不像上述一系列失败案例那样无脑，甚至还能找到几分“合理性”:《国土防线》改编自经典战争电影《红色黎明》(又译《天狐入侵》)，讲述红色势力占领美国本土，遮天蔽日的苏联伞兵从天而降。放飞海量的红色气球，正是对是这一冷战题材电影“名场面”的致敬；虽然气球数量很多，极容易受到环保人士的指责，乃至是法务部门的指控，但氢气球飞高之后会因为气压变低而膨胀爆炸，最后不知道掉落到哪里去了，正可谓是“就算是被警察抓到也告不了我”；十万只气球的采购价格只有数千美元，成本低廉，却可以吸引到足够多的流量。为了避免负面新闻，THQ 官方甚至都没有出面主持这个活动，气球表面仅印有《Homefront》这个游戏标题和零售商 GameStop 的基本信息——连甩锅方案都给提前想好了！

然而天不遂人愿，活动当天，芝加哥突然下起小雨。过低的气压，还有气球本身由于质量问题所产生的漏气，导致大量的红气球没飞多高就大量掉回地面。它们有的被吸进了大厦的通风系统，导致设备过载损坏。有的掉进了河里，阻塞了排水管道的滤网。有的掉到了正行驶在大街上的车辆的引擎盖上，让不少司机在慌乱中发生撞车事故。当天下午时分，市政部门和警察不得不走上街头，开展丰富多彩的捡气球活动。最终，THQ 因违反加州环境保护法案遭受巨额罚款。至于无数气球所“承载”的那款雷作——《国土防线》，也毫无意外地沦为了同年度最烂的一部打枪游戏。



结语

是反智精神作祟，还是失智本性的真情流露？上述一个个沦为笑柄，乃至是灾难的游戏营销活动，其产生的根本原因，在于其始作俑者们既不了解游戏独特的产品特性，也不掌握传播学的基本原理，陷入了自以为是的窠臼而不能自拔。无论如何，他们的所作所为，也给看客们带来了无穷的欢乐。从这个意义上来说，这群始于自作聪明，终于作茧自缚的营销者们，他们折腾自己，娱乐大众的精神，也不失“游戏人”的本色。

乔治·范

——特立独行 自成一派

文：80 后写稿佬 编：三猫 美编：NINA



1998 年，互联网大潮席卷全球，让那些默默耕耘的独立游戏制作者看到了更广阔的发展空间。这一年，第一届独立游戏大会（Independent Games Festival，以下简称“IGF”）正式举办，为独立游戏开发者提供了一个展示自己作品的舞台，能够入选 IGF 最终评选名单的游戏可以被推荐到当年的游戏开发者大会（GDC），角逐多个奖项和丰厚的奖金，这样的人并不在少数。更加难能可贵的是，IGF 在独立游戏制作者和商业发行商之间搭起一座桥梁，帮助这些游戏以商业发行的方式为更多玩家所熟知。

在第一届 IGF 诸多竞逐最后决选名额的游戏中，有一个来自伯克利学生团队的作品，虽然没有入选最终名单，但却为这些年轻人打开了游戏世界的一扇窗，尤其是其中一位华裔青年——乔治·范（George Fan）。

和那些大公司体制内的游戏制作人不同，我们没有乔治·范详细系统的出身资料，只知道他曾居住在旧金山湾区以及美国俄亥俄州府哥伦布市郊的别具乡村风情小镇“都柏林”（与爱尔兰首都同名），这里没有高楼大厦和开发现场的烦嚣，只有联排的小洋房和无边无际的草坪，《植物大战僵尸》里僵尸们总是想要越过的那些草坪，很有可能就是以此作为参考。

乔治·范是个资深而涉猎广泛的独立游戏制作人，某些国内资讯还称他曾经参与过《暗黑破坏神 3》的开发工作，这个说法难以考究，但能确定的是他是一个疯狂的游戏玩家，最喜欢的游戏是《恶魔城 月下夜想曲》和《魔兽争霸 3》。作为一个和流行文化联系密切的人，乔治·范的创作往往能贴近互联网和文化的新潮流，却又反其道而行地做出些不一样的东西，诠释和彰显着独立游戏制作人的另类“诗意”。

从电子宠物到“疯狂水族馆”

21 世纪初，当“电子虚拟宠物”兴起，乔治 · 范对此也产生了浓厚的兴趣，但相较于那些只能在桌面或是页面上浅显卖萌的小动物，他更希望做出一款容易上手，同时又能展现出更深层次的游戏。他以每天 4 ～ 5 个小时的开发时间工作了一个月，打造了一个游戏的基础模型。作为游戏制作者，这样的开发时间似乎并不算“全情投入”，原因无他，此时的他还有一份在暴雪的正式工作。而那款小游戏的开发，纯粹是他作为一个独立游戏者的兴趣爱好。

游戏的方式很简单，游戏初始阶段，水族缸里有一两条孔雀鱼，玩家需要定时进行“精准”投喂，并且从它们身上收获金币，以此来升级水族箱技能或添置更多的水生动植物，以此来建设自己的“水族馆”。然而，游戏并不是那样简单的“养殖”游戏，贪婪的外星人会突然闯入，吃掉玩家辛苦养大的鱼类，此时玩家的点击会从投喂变成了射击，以此来击倒外星人。

游戏没有复杂的成长机制，但有着令人快速上瘾的反馈，满屏的金币钻石需要玩家瞬间的判断和极好的手速，游戏也并不以得分或者时间限制来作为过关的惟一标准，两者的有机结合形成了良好的“生存游戏”体验。

但罗马非一天建成，《疯狂水族馆》的最初版本非常简单，当鱼变绿的时候，只要点击鱼就可以喂养，用乔治 · 范自己的话来说是“容易上手但缺乏深度”，直到他在网上玩了一个 JAVA 游戏，其内核需要玩家积累资源和购买升级，这才激发了他为游戏赋予深度的想法。

为了让游戏变得更有趣，游戏里另外设置了二十多种“宠物”，每种宠物都有着独特的属性：水母“克莱德”可以帮忙收集金币；人鱼“玛利亚”可以让所有孔雀鱼都快速游动起来，产生更多的金币；鮟鱇鱼“甘博”可以用头上的灯吸引孔雀鱼远离外星人；海龟“西模”可以让金币和钻石掉落速度更慢等……玩家每次最多可以带三只宠物出战，如何根据关卡的难点以及自身的操作特点来选取适合的宠物，这就为游戏增添了“益智”和“战略”的元素。

“希望玩家不要在这个过程里发疯。”乔治 · 范如是说。

尽管众所周知这款游戏是宝开的其中一款经典作品，但实际上在制作《疯狂水族馆》的时候，乔治 · 范是以独立制作人的身份进行创作，在开发过程中，他致电住在离自己 50 英里外圣迭戈市的大学同学——另一位狂热的游戏玩家、想做出属于自己游戏的泰森 · 亨德森，询问后者是否愿意和自己一道践行创意，泰森欣然同意了这个建议，两人深入交流了很长时间，他们买了一条金鱼放在办公室里，每天观察它的生活和形态，最终确定游戏内的元素，乔治 · 范担任首席设计师和程序员，他设计了游戏中的大部分的角色和动画，泰森则负责背景艺术的设计以及网站建设，《疯狂水族馆》的绝大部分创意来源于乔治 · 范，但这些“宠物”的出现并不是乔治 · 范一个人的功劳，泰森和他们的朋友大开脑洞，为游戏尤其是“宠物”系统提出了很多好的创意。

此外，乔治 · 范还专门建立相关的留言板，专门收集各方的建言建议，乔治 · 范将这种关系比喻成“Koosh Ball”（1986 年面世的玩具球，由围绕中心的近 2000 条色彩斑斓橡胶细丝





制成）：自己站在中心，每一个人的建言就像是那些色彩艳丽的橡胶丝，共同组成了那多姿多彩的游戏。

《疯狂水族馆》是以 JAVA 语言编辑而成的游戏，这让游戏可以跨平台和跨浏览器运行，乔治 · 范花费了大量时间进行优化和平衡，但难免有沮丧的事发生，当时新推出的 IE6 大幅提高了 cookie 安全性，导致用户无法在水族箱里保存宠物，除了请求用户降低浏览器的安全等级，乔治 · 范一时间也想不到任何办法。

在高中时期，曾经有一位同学请乔治 · 范给他画一只“飞天熊”。“我想应该画得很酷，因为我亲近的‘哥儿们’都要我给他画飞天熊”，这给他留下了很深的印象，所以在选择工作室的名字时，他毫不犹豫地选择了“飞天熊”。

“飞天熊”二人组带着自己的作品来到了当年的独立游戏大会，并且成功晋升最终决赛。然而，乔治 · 范并没有期待自己的作品能够真的获奖，只是希望通过这个平台让更多人看到自己的作品，事实上他做到了。

以轻度休闲游戏著名的宝开看到《疯狂水族馆》的潜能，两者一拍即合，后者帮助“飞天熊”完成了游戏的测试以及最终修改，然后正式将游戏推出市面。而《疯狂水族馆》也成为了乔治 · 范和宝开的代表作之一，但是更具代表性的作品还在后头。

多重“合力”下诞生的《植物大战僵尸》

俗话说“天下文章一大抄，看你会抄不会抄”，这里的“抄”更多是“借鉴”的意味，而这种“借鉴”之法用在影视作品或是游戏上也是可行的，一些借鉴都被冠以“彩蛋”之名，甚至成为亮点；而一部融汇了许多文化内容的游戏，也很容易获得玩家的喜爱。

在完成《疯狂水族馆》之后，乔治 · 范开始思考怎样去制作一部“续作”，当时 NDS 已经面世，其双屏幕的设计启发了乔治 · 范“也许我可以做一个关于两个鱼缸的游戏，每个屏幕一个，玩家可以在屏幕上的两个鱼缸之间切换。一个用于经济收益，另一个用于防御敌人。敌人将会成群结队出现，我们无法预知其数量和走向。”由此我们可以窥见一些端倪。

随后乔治 · 范突发奇想，将游戏界面从鱼缸搬到花园，玩家可以捡种子，然后种植植物，等他们长大后便可以变卖金钱，然后买入更多的蔬菜植物来抵挡外星人的入侵。乔治 · 范将新作的背景设定在与《疯狂水族馆》相同的时空，“外星人已经厌倦了吃海鲜，现在他们想要成为素食者，所以他们来找你的花园。”

诚然，这种培育和对抗的模式承接了前作的传统，但乔治 · 范觉得在玩法上并不匹配，一方面在对抗外星人时，打理花园会变得枯燥乏味，“如果我把卷心菜放在那里，它就在那里开枪呢？这样或许会更好。这就更像传统的塔防游戏，玩家可以制造迷宫和陷阱来困住敌人。”

这样的想法源于《魔兽争霸 3》，当这款暴雪的经典之作面世时，乔治 · 范花费了大量时间沉溺其中，不过他玩的并不是传统的 RTS 模式，而是由制作人和玩家利用游戏自带编辑器制作而成的“塔防游戏”。

在玩过许多个塔防游戏之后，乔治 · 范深有所感，他认为传统的塔防游戏过于着重在伤害数值计算，玩家也太在意于计算怎样去构筑迷宫来困住敌人，另一方面，这些主打自由建造的塔防地图往往面积相对巨大，玩家还必须使用角落里的小地图和 UI 来导航，在开发时还需要到卷轴的控件，作为一个休闲游戏来说无疑过于复杂。

乔治・范从一款老游戏《酒保》(Tapper)中取得灵感，该游戏设置了几张长吧台，每张酒桌上都会出现数量不等的酒徒，并且从吧台的远端慢慢向玩家一方靠近，玩家扮演的酒保需要及时向他们扔出啤酒将他们"击退"。乔治・范吸取了其中的精华，逐渐形成了游戏中数条"通道"的玩法。相比起复杂的迷宫建造，这样的玩法更加容易上手也更加有趣。

除了从游戏中得到启发，乔治・范想起了一部印象十分深刻的电影——《海角乐园》(Swiss Family Robinson)，故事讲述了准备从欧洲到新几内亚寻找新生活的一家五口因为遭遇风暴而流落荒岛，凭借着自己的努力过上了向往的田园牧歌式自由生活。

而令乔治・范印象最为深刻的是影片最后 15 分钟的一幕，当海盗准备强袭一家人的新家园的时候，早有准备的一家人不慌不忙，就地取材设置了很多别具风格的陷阱：用树木做弩箭陷阱、设计绳索圈套；用椰子做炸弹、地雷，安置滚石檑木；将老虎引入陷坑里……这一系列"骚操作"带来独特的建造、防御和生存体验，启发了乔治・范，他重新看了一遍电影，还由此联想到到海盗被打倒后留下的一大堆财宝，而另一个"宝藏"在他的脑海中成型。在乔治・范的计划中，这款游戏无须滚动屏幕就能玩，类型为僵尸的敌人带着迫力缓缓而至，但也让玩家有充分时间去布置防御工事，最后顺利打倒他们并获取金币。这种理念最好的体验是土豆地雷，玩家可以提前埋下地雷，等待僵尸们傻乎乎地送上门。

这些筹划是 2005 年底到 2006 年的事情，是的，别看《植物大战僵尸》只是一款"小"游戏，其开发过程也历时近三年，中间也有了不少的改良，乔治・范努力在可玩性和可爱之间取得平衡，这其中当然离不开宝开的帮助。

"《植物大战僵尸》的第一个版本的起点相当低，(游戏)一点都不好玩，你需要太多的时间去培养植物了。我调整了培养元素，这样玩家就不用再事无巨细地进行管理了。"乔治・范回忆开发之初的光景并如是说。

到了 2008 年前后，社交游戏开始在互联网掀起另一轮风潮——偷菜风潮。从国外的脸书 FaceBook 到国内的开心网和 QQ 空间，无不充斥着大量的"园艺"游戏，玩家们调好闹钟相互偷菜玩得不亦乐乎，但乔治・范并不"感冒"，他不愿意再做出一款"园艺"游戏。"我必须站出来，为游戏增加点什么？"乔治・范回忆时说，"我决定增加僵尸，因为所有园艺游戏里都没有僵尸。"

就这样，"外星人"离场，"僵尸"登场，这种被赋予行动缓慢但极为邪恶的物种，恰恰完美符合乔治・范对这个游戏对反派的需求。顺带一提，当初乔治・范为什么选择植物作为正面角色，这源于他从另一个塔防游戏中得到的反面灵感。该游戏设定的剑士会在敌人离开射程之后返回岗位而不是追杀敌人，这是个很不合理的设定，所以乔治・范希望找到一个"放在那里一眼看去就知道不会动的物种"，用以取代颇为单一化且"没有正面"的塔楼。经过多番考量，拥有多样性的植物成为了与僵尸在对抗中交相辉映的种族。

这里还要特别提到一个人，戏业界中的"神雕侠侣"并不在多数，乔治・范无疑是幸运的，除了有志同道合的搭档，还交到了一个"贤内助"的女朋友——劳拉，一位游戏音乐人。擅长写哥特风音乐的她，为男朋友谱写了新游戏的主题曲，并且化身"向日葵"和僵尸们在游戏里来了一场"演唱会"加"舞会"，还制作成了 MV，让恐怖和可爱互相碰撞，成为了《植物大战僵尸》最初走红的其中一个原因。更为奇妙的是，劳拉的帮助已然渗透到生活之中，两人在玩《万智牌》，乔治・范给劳拉解释如何自定义牌组的时候，他联想到可以将自定义牌组的模式引入《植物大战僵尸》中，让玩家差异化地选择和组合上场的植物。



▲乔治与劳拉。

除了那些启发性的“他山之石”促进着游戏一点点地发生改变，对流行文化十分敏感的乔治 · 范，还主动往文化元素上靠拢。在那漫长的调整和修改期中，音乐、电影、游戏无不是他用来借鉴和调侃的对象：

游戏最早被命名为《活死人草坪》(Lawn of the Dead)，影射僵尸电影《活死人黎明》(Dawn of the Dead)，在游戏的挑战模式里，我们可以看到许多调侃电影的例子，例如“Big Trouble Little Zombie”（小僵尸大麻烦）跟电影《妖魔大闹唐人街》(Big Trouble in Little China)，“Scary Potter”（胆怯的制陶工）和“《哈利 · 波特》系列”(Harry Potter)，“I, Zombie”（我是僵尸）与电影《我，机器人》(I, Robot) 均可以对号入座；“Dead Zeppelin”（死亡飞艇）是在影射乐队齐柏林飞船 (Led Zeppelin)，“Ace of Vase”（罐子王牌）是在影射乐队 Ace of Base 在音乐文化方面的呼应。

游戏方面的“致敬”则更加具有“文化底蕴”，游戏中的“Portal Combat”（保护传送门）关卡，将在欧美极受欢迎的血腥格斗游戏《真人快打》(Mortal Kombat) 与 Valve 用《半条命 2》同款引擎做出来的口碑之作《传送门》(Portal) 从名字到模式都结合在一起，一口气致敬了两款经典作品。

另一个致敬则更具渊源：1989 年日本世嘉发售了经典游戏《零翼战机》，在开场时敌人有这样一句台词：“君达の基地は、全て CATS がいただいた。”（大意是“你们的基地全部由 CATS 接收了”），结果在欧美版翻译时，制作团队误将这句话翻译成“All your base are belong to us”这样一句语法错误而且更容易让人误会成“你们的根源就是我们？”（或者说“我是你爸爸？”或“你的报应就是我？”）的句子。这样让人啼笑皆非的句子在欧美文化圈引起了不小的回响，各式影视媒介作品以及不少年轻人都颇为“恶趣味”地用上这个“名句”，不仅使之成为了一种亚文化现象，甚至在伊拉克战争期间，美国密歇根州青年在愚人节进行恶搞活动时，因为不少民众对这个“梗”的了解不足，一度误以为是支持恐怖主义的份子在“作妖”。此外，该句子缩写后的“AYBABT”也是一著名的俚语，它经常出现在各种游戏中，作为作弊码出现在了被包括《魔兽争霸 3》在内的一些游戏里，每每输入都会带来巨大的受益。到了《植物大战僵尸》，乔治 · 范玩起了“All your brainz r belong to us”的谐音梗，为游戏增加了又一个有趣的点。



▲《零翼战机》。

如此之多灵感的迸发和有趣元素的汇聚，加上轻松和幽默且随处可见的细节，让《植物大战僵尸》具备了成功的元素，乔治 · 范对此充满信心。接下来就是看宝开如何去向玩家推销这款游戏了。

宝开在愚人节上传了那段由乔治 · 范和劳拉打造的 MV，但什么都没有说明，旋即引起了玩家们的兴趣，“主打休闲游戏的宝开做策略僵尸游戏？”人们开始幻想这究竟是怎样的游戏。

不久之后，《植物大战僵尸》发售，宝开最初只是将游戏放在自家的官网上，同时摆在网页上的出售产品还有其他几个宝开旗下的游戏，另一方面，《植物大战僵尸》同样摆在一些网站的货架上，还以低于网站定价的价格登陆了 Steam，乔治 · 范一度为此担心。但事实证明他的担心是多余的，宝开当时拥有的粉丝群成为了最初一批玩家，然后游戏就开始了病毒式的传播，加上当时 iPhone 已经形成气候，宝开的一个团队将游戏移植到 iOS 平台，随后还推出 iPad 版本，更是和游戏相得益彰。

“iPad 商店那里只有屈指可数的几款游戏，惟一不错的是《植物大战僵尸》。你有了 iPad，你会为你的新设备买什么酷炫的应用程序呢？对很多人来说就是《植物大战僵尸》了。如今回首过去，人们认为《植物大战僵尸》是一款移动游戏，（由此看来）iOS 版本才是真正让游戏成为一种文化现象的原因。”乔治 · 范在《植物大战僵尸》十周年时，回顾过去总结道，“正确的时间和正确的事情汇聚在一起，造就了《植物大战僵尸》的辉煌。”



风光的背后是一颗追寻自由和止于至善的心

在游戏业界，知名制作人往往和他所创造的 IP 紧密联系，例如山内一典和“《GT 赛车》系列”、小岛秀夫和“《合金装备》系列”等等，但作为“《植物大战僵尸》之父”，乔治·范虽然令这个 IP 蜚声国际，却没有将自己的名字和这个 IP 长久地绑定在一起，是什么导致这样的情况发生？这是一个复杂的故事。

前卡普空游戏制作人神谷英树最为人所熟知的一个特点，是其创作出优秀的游戏 IP 之后，便很少会参与到游戏的续作制作，而乔治·范也似乎有这样的情结，他那所谓的“《疯狂水族馆》续作”和前作没有太多的相似之处，他实际上花费的开发时间只有一年半左右，其余的时间都是在修改和调整之中，他把所有精力都投入在《植物大战僵尸》的研发中，务求让自己的作品变得更好，而当整个游戏完成之后，他也用尽了自己所有的智慧和热情，也为游戏能够以这种圆满的状态面世而感到自豪。尽管是美籍，但是藏在他黄色肌肤之下，依旧是中华文化里的“止于至善”之心。

然而，在游戏上市之后，还是出现了被迫要大改的地方。

“流行乐天王”迈克尔·杰克逊在个人首个剧情 MV《颤栗》之中，那一袭红色运动装和狼人形象可以说是许多人的童年阴影。历史上向《颤栗》致敬的作品不计其数，《植物大战僵尸》也不例外，乔治·范模仿着·那个经典形象打造了“舞王僵尸”。在游戏中，每当“舞王僵尸”踩着“太空步”出现，总能引起不小的骚动，每当“他”做出经典的脚尖站立动作，能从四周的地面四只跳舞僵尸，一起跳起经典的“僵尸舞”。一次过就能行云流水地融入迈克尔·杰克逊三个标志性动作，也不得不佩服乔治·范的才华。更重要的是，只要舞王僵尸不被打倒，就会源源不断地召唤出“尸潮”，给新老玩家造成不小的压力，因而自《植物大战僵尸》发售伊始，舞王僵尸以其流行文化内涵以及欢乐的出场方式成为了



最受玩家“欢迎”的僵尸品种之一。

然而，在游戏发售一个多月后，那位一代流行音乐之王被误杀身亡，一时间举世同悲。在那段时间越发受欢迎的《植物大战僵尸》也成为了“出头鸟”，“MJ”一次次被玩家击倒，这让他的遗产管理者们看不下去了。他们多番抗议，甚至动用法律手段使得宝开和乔治·范不得不撤下了舞王僵尸，并且临时原创了一个完全不同的僵尸形象来代替。

这个插曲并没有影响《植物大战僵尸》的大红大紫，在那个经典 IP 井喷的 2009 年，《植物大战僵尸》《愤怒的小鸟》《我的世界》等作品在游戏业界掀起了一股新风潮，当然这也没有影响乔治·范通过这个圆满的作品获得极大的荣耀和满足。

然而，对于《植物大战僵尸》而言，命运的转折点发生在 2011 年，EA 斥资 7.5 亿美元的价格收购宝开，让这家著名的小游戏生产商一下子变得“风雨飘摇”。原本被大资本收购是一件值得开心的事情，但是 EA 在游戏业界可是享负“盛名”，经过他收购的工作室和 IP，哪怕知名如西木工作室和“《红色警戒》系列”、牛蛙工作室和“《主题医院》系列”，也难逃工作室被裁员、IP 无以为继的惨淡局面。其实我们在 EA 的一次次收购与裁员之中不难看出，他们看重的并不是人才，而是 IP 的版权。



宝开所面对的也是这样的处境，数十名员工在裁员潮中被辞退，可以说是伤筋动骨。在长长的清退名单中，乔治 · 范也位列其中。

在乔治 · 范宣布离开宝开之后不久，EA 就宣布系列续作《植物大战僵尸 2》正式上马，弱化了“《植物大战僵尸》系列”原有的核心塔防模式，改为主打团队射击的游戏——《植物大战僵尸 花园战争》也在之后不久面世，似乎更加确切地印证了 EA 只是希望利用 IP 圈钱的初心。

“完成了《植物大战僵尸》之后，乔治 · 范就再没有参加过相关的后续工作，他的离开是双向选择。”宝开高层这样谈论乔治 · 范的离去，“我们给了他非常宽松的环境，但他可能还是希望以独立游戏人的身份准备接下来的作品。”

这样的解释语焉不详，但我们在日后乔治 · 范的采访中找到了更确切的答案。

事实上在筹划《植物大战僵尸 2》的时候，EA 和宝开都曾咨询过乔治 · 范，问他是否愿意继续领衔续作。乔治 · 范给出的想法和神谷英树的风格颇为相似。“假如你发现了这款游戏的全部潜力，但你并没有在初代作品里完全实现，那么续集就是你取得圆满的机会。或者有时候游戏出来了，你听到人们评论它时表示在很多方面都很喜欢它，但是却缺少了一些东西并且希望在续集中能够看到这种变化。这样你应该会想‘要不我们开发个续作吧’。”

但就如之前所说的，《植物大战僵尸》是从乔治 · 范脑海中诞生，并且经过了长时间的打磨，即便加入了新模式以及做出诸多调整，在乔治 · 范看来也到了极致，他再也没有什么需要弥补，也就没有了开发续作的动机和动力，所以他婉拒了领导团队开发续作的工作。

不过在《植物大战僵尸 2 穿越时空之旅》的开发工作展现出出乎乔治 · 范意料之外的潜力时，乔治 · 范终究逃不过“真香”定律，以独立制作人的身份重新回到开发现场，协助开发《植物大战僵尸 2》。然而，随着 App Store 的环境变化，当初在乔治 · 范看来就已经难以对得起他们的付出的 3 美元定价，进而演变成 0.99 美元甚至免费，而宝开对于乔治 · 范的态度越发统一和强硬：“乔治，你得明白，这才是潮流所在。也是现在赚钱的地方。你所看重的东西在市场中越来越不实用了。”乔治 · 范是这样回忆他与宝开之间越来越大的裂痕，“我尽最大的努力去成为一名独立开发者，因为我想做‘我想做的游戏’。我不想有任何外界的压力，不想被任何人发号施令——‘你必须这样创作游戏’或‘这是商业模式’诸如此类的话语。因此，独立游戏是我惟一的选择。但随之而来的肯定是极大的挑战。”

乔治 · 范这种不满不仅仅针对宝开，更是针对移动游戏市场的变化。“当年 App Store 刚开的时候，我在手机上下了很多游戏，我可以同时玩 10 款游戏，而这些游戏都是独特而有趣的。但我现在已经不怎么玩游戏了。”

乔治 · 范坦言，如今的移动市场的过度功利化是相当不好的，游戏被设计出诸多障碍来打破平衡，过去玩家不断奔走做任务，只为了攒钱得到更好的道具和推进关卡，如今这些关卡被设置成几乎难以通过，除非你打开钱包。“我总是喜欢多玩几次来获取一把武器，而不是花钱马上得到他。而那些游戏将获得武器所需反复游玩的次数大量增加，打破了付费和免费玩家之间的平衡，这样一来游戏的成就感就会大大的降低，也更加乏味。”

回归独立游戏制作者身份，乔治 · 范有了更多的自由，遵循心中的游戏开发准则和商业模式，做出喜欢的游戏，不得不说这是一种崇高的追求，也是极大的挑战。

独立游戏佳作《八爪怪》的诞生

毫无疑问，《植物大战僵尸》获得了现象级的成功，这是乔治 · 范在游戏制作人生涯中最高光的时刻。然而，尽管很难躲过这个成功的“阴影”，他的心态摆得很正，他知道如果睡在前作的功劳上或者过度要求自己的新作超越《植物大战僵尸》都会给自己带来过多的压力，他很艰难地“说服”自己不要被这些事情过度困扰自己。他仍旧尝试以挑战的姿态竭尽所能地开发下一款游戏，“做出一个新奇有趣的新东西”，活出独立游戏制作人特别的风采。

在 2012 年的 48 小时限游戏开发大会“Ludum Dare”上，乔治 · 范突然萌发了一个创意，这个灵感来源于一些“Rogue-lite”游戏。就如之前认为塔防游戏过于注重构筑迷宫以及伤害数值，乔治 · 范对于动作冒险类游戏中传统的关卡战役模式也提出了自己的见解。他认为这样的游戏一旦通过了某个关卡之后就不再因为死亡惩罚而倒退，他认为在闯关的过程中加入一些“Rogue-lite”元素，或是在游戏里提供传统战役和“Rogue-lite”两种模式，可以给玩家带来更全面的闯关体验。随后，他召集了两位曾经在《植物大战僵尸》开发团队中的成员——美工里奇 · 维尔纳（Rich Werner）、程序员库尔特 · 普法伊费尔（Kurt Pfeifer）以及一位音乐制作者，组成新工作室“All Yes Good”。就如当年的“飞天熊”一样，新工作室围绕着乔治 · 范来搭建和运行，辅助他实现自己的理想作品。“我更倾向于独立思考，所以我在小团队中表现更好，那也是我成长起来的地方。”

不过世间事从来都是知易行难，这一次，他们没有了宝开的保驾护航，他们一切需要靠自己去解决。尽管他们有着不错的经验，但是少不了高开低走。最终，他们用了四年时间去进行摸索和开发，几度推翻之前的想法，他艰难地说服自己程序



员重头再来，最终才清楚了重玩性极高的“Rogue-lite”模式是最适合 Steam 用户的模式。“创新”的模式加上乔治 · 范一贯的“Flash 画质”以及“疯狂、有趣和幽默搞怪的风格”，组成了新作的基本框架。

在完成游戏的基本开发之后，乔治 · 范又像开发《植物大战僵尸》时那样，在大量测试人员的帮助下，开始了对游戏的优化和雕琢。他不认为自己是一个完美主义者，但很喜欢“补完”游戏，他做了一个列表，列举着那些想要加入的元素，这包含了许多新元素，也有不少是从以前的作品中引申得来的“新瓶老酒”。这些元素具有很多不确定性，需要一次次地测试。他和制作人员曾经乐观地认为这是一个持续经年的有趣项目，不过游戏的体量比《植物大战僵尸》要小，应该不至于要用三年多的时间开发，但他们错了，游戏的大量内容让他们付出了四年的时间代价。“墨菲定律”的其中两个重要启示：任何事都没有表面看起来那么简单；所有的事都会比你预计的时间长。这在乔治 · 范的新作中得到完美的呈现，他们原本只是用短时间做一个“小”游戏，没想到几经蹉跎，他们都已经记不清游戏最初的模样。

尽管乔治 · 范说过“钱不是问题”，但也承认不能这样无止境地优化，最后，终于找到和机会将《八爪怪》(Octogeddon)向世人公布并推出。



在新作中，玩家扮演的将不再是保卫者，而是一只要毁灭世界的“八爪怪”，乔治 · 范将极简的操作方式进行到底，玩家只要控制八爪怪左右走动，并且调整触手的指向。随着关卡深入，八爪怪会长出越来越多的触手，每只触手都可以安装各式各样令人“闻风丧胆”的道具：会发射毒蜂的女王蜂；近战攻击力超强的蟹钳和巨齿鲨；持续喷火的巨龙和火焰苍蝇；喷毒液的蛇……嗯，还有喷着鸡蛋的鸡头和可以当盾牌或者头盔使用的贝壳等……这些装备可以帮助八爪怪破坏一座座摩天大楼，痛击向它袭来的“钢铁猛兽”。有限数量的触手可以搭配出无数种装备，如何选择最适合自己的搭配，这是个令人感到“疯狂”的战略问题。

值得一提的是，破坏大楼时还会有人从楼上掉下来，乔治 · 范认为这个细节是点睛之笔，“最少提高了 10% 的好评率”。游戏每个大关卡都会去到世界不同国家，在关底的时候则是会破坏当地的地标，从悉尼歌剧院、自由女神像、天守阁、埃菲尔铁塔，直至杀到白宫门前，将挂着美国鹰派标志的机器人击倒，游戏才算通关，每一个 BOSS 都有着相当不错的特色，增加了游戏的耐玩性和挑战性。

这个过程当然不是一帆风顺的“无脑推”，在八爪怪的推进过程中，四面八方都会有各式各样的“敌人”袭来，试图阻止八爪怪，而八爪怪初始生命值并不高，一旦损失所有爱心和生命，游戏就会重头开始，但和那种一切归零的闯关冒险模式不同，每次重新开始前，玩家都可以用上一关拿到的贝壳升级自己的血量，而游戏中玩家每闯过一个章节，八爪怪都会被带到一个商店，“那是另一个‘疯狂的戴夫’。”乔治 · 范如此表述自己的新意，“玩家可以在这里升级调整武器，或者解锁更多永久武器装备”，这样即便重新再来，玩家也会有不一样的闯关体验。

乔治 · 范的名声加上不错的可玩性，使得《八爪怪》在预告阶段就已经得到了不错的评价，如今游戏在 Steam 上接近 200 个的评价中，有 84% 给予了好评。

不过乔治 · 范也深知主打动作冒险的《八爪怪》难以和主打策略的“《植物大战僵尸》系列”那样产生广泛的影响力，不少玩家对于游戏过于“小品化”之类的评论更加印证了乔治 · 范的自知之明。而他曾经寄望能够“挑战”《植物大战僵尸》的作品，大概也要等再下一个游戏了。

下一个契机

作为社交达人，乔治 · 范经常通过社交媒体来展露生活状态，而我们如果观察一下他最近一年的动态，会发现他在《八爪怪》发售之后多少有些“不务正业”：他向任天堂请求重制《塞尔达传说 织梦岛》；他还离开了长期居住的旧金山地区，参与到《万智牌》的开发工作，尽管他认为不应该将自己放在一个长期的位置上，去致力于一款已经拥有许多设计师的游戏；此外，他还在日本旅游途中连续数天尝了数十种面食；尽管他对此也有着另类的看法，但他很少去玩“《植物大战僵尸》系列”的新作或衍生品……至于他自主研发的原创作品，则更像是他如今游戏人生中的附属品。

其实这样的情况也不奇怪，纵观乔治 · 范的职业生涯的三个主要游戏，其起源都是源于一个契机和灵感，这也是许多独立游戏制作者的共同点。在灵感到来之前，我们真的很难要求乔治 · 范做些什么，至于引发乔治 · 范下一个游戏的灵感契机什么时候到来，或许要在多年之后才有答案。



游戏评台

孤独少女的奇幻漂流

孤独之海



机种：PS4/XOne
厂商：EA
类型：动作冒险
版本：美版
发售日：2019年7月5日
对应人数：本地1人
售价：19.99美元

近年来，独立游戏的商业潜力正在逐渐被许多大厂认可，后者纷纷推出了各式各样的扶持政策，以便吸引更多独立开发者加入旗下。EA便是这些大厂中的一员，自2016年公布独立游戏扶持计划以来，EA在2018年起，2年内推出了两款带有鲜明文艺风格的独立作品，一款是去年的《Fe》，另一款则是今年的《孤独之海》。

和《Fe》一样，《孤独之海》拥有一个独立游戏的典型外表——唯美的画风、轻柔的配乐以及充满隐喻的剧情。玩家扮演的是一名因孤独而变成怪物的女孩Kay，在一个被水淹没的世界中展开冒险，最终找到正确的归家之路。

和大多数同类作品一样，游戏在一开始并没有特意告诉玩家这个世界的由来和运行机制，也没有解释主角为什么是一个浑身漆黑的怪物，它将所有的信息刻意隐藏了起来，让玩家和Kay一样带着懵懂的状态去慢慢了解这个奇幻的世界，并在一步步试错中获得成长。

当然，成长并不是这款游戏所宣扬的主题，或者说不是最重要的那个。游戏自始至终所展现的，都是关于“孤独”与“和解”的故事。

孤独的人会变成怪物，而变回人身的方法惟有和解。这是《孤独之海》的世界运行的基础逻辑，也是游戏的内核所在。随着游戏进度的不断深入，Kay将会先后遇到三名同道中人，而“巧合”的是，他们都各自拥有一个和Kay有着莫大关联的身分——弟弟、父母、男友。

如果你认真看了剧情便会明白，弟弟Sunny的孤独虽然来自同学的排挤和欺凌，但根源在于Kay没有认真地回应他的求救；同理，父母的孤独看似是两人无休止的争吵，但问题仍然可以追溯到Kay的诞生；男友的孤独就更好理解了，尽管Kay深爱着他，但从来没能真正了解过对方。

孤独是相对的，当身边之人全都因为孤独而离开，那么独自一人的你自然也会被孤独所包围，这就是为何Kay最终也变成了怪物的原因。游戏世界无处不在的海水代表着从四面八方涌上来的孤独感，而Kay在游戏中所做的一切事情——将那些因孤独而离开的人们寻回，并与其逐一和解，都是为了弥补那些曾经的遗憾。先救他人，方能自救，这是本作为所有玩家所献上的一份禅意。

孤独是每一个人都曾经历过的体验，本作将其作为游戏的主题，大大加深了玩家在游玩时的情感代入，这也是本作单论情感体验甚至可以与一些商业大作一较高下的原因之一。但可惜的是，本作在玩法设计上拖了后腿，不仅过于简单且重复度较高，与剧本的割裂感也十分严重，一些地方的设计显得过于刻意，在体验上落了下乘。这也是独立游戏的常见问题——无法兼顾创作者的情感表达和玩法的有趣，实在是令人遗憾。

致郁度：★★★★
点评人：北山杉

●温情时刻

驾驶小船穿梭于被水淹没的城市之间是游戏中为数不多的轻松时光，无论周围隐藏着多少黑暗和危险，小船永远是主人公Kay的温暖港湾。





经典战棋老路新走

火焰之纹章 风花雪月



机种：NS
厂商：Nintendo
类型：策略角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 7 月 26 日
对应人数：本地 1 人
售价：429 港币

本作是由“《火焰之纹章》系列”（以下简称《火纹》）的制作组 Intelligent Systems 与 Koei Tecmo 合作开发的系列最新作，副标题“风花雪月”的灵感源于“三国”，同时也暗示着本作里的四条故事线。与以前的《火纹》作品相比，本作除了传统的 SLG 模式，还大幅增加了角色养成等相关内容，想体验完游戏中的全部要素至少需要上百小时。

本作主要分为校园养成与战役两部分，前者是本作的重头戏。游戏中的每一章节都有着一个月的时间，月尾就会自动进入章节战役，而此前的时间玩家则要扮演老师教导自己的学生，增强其部分能力数值或是增进彼此之间的好感度，周末则可以在校园散步或是参加自由战役，内容相当丰富，游玩中很容易便会让人达到废寝忘食的地步。

而战场部分，本作虽然增增补补了许多杂项，但与以往系列最大的不同点是取消了兵种克制系统，游戏前期可能还不会有什么感觉，但到了后期我方角色都是清一色的高伤害职业，玩下来多少让人感到一点违和。

或许是由于有着光荣的参与，本作对于我方一众角色的刻画都非常细腻，各个角色之间的支援事件没有一个敷衍了事，这些支援事件还与主线故事还有着千丝万缕的联系，加上本作玩家所扮演的角色是他们的老师，游玩以后会很自然的对他们投入感情。某种意义上讲，这一作《火纹》的玩家代入感是系列最强的。

不过因为制作组对我方角色刻画的太过用力，本作流程后期的游戏内容和主线就稍微让人感到脱力。在游戏前期玩家面对丰富的校园养成内容，游玩时自然会感到无比新奇，但到了后期以后，玩家还是不断重复同样的内容，不免会产生厌倦感，很多人会选择直接在菜单里跳过这些内容直奔主线。

说起主线故事不免让人感到遗憾，本作中的四条故事线虽然互相起到了补充作用，但整体质量参差不齐，在宣传上站 C 位的艾黛尔贾特皇女的黑鹫线更是给人一种赶工没做完的感觉。此外，本作四条路线都没有大团圆结局，全部是昔日师生兵戎相见，不战个你死我活誓不罢休。无论玩哪条线路，此前越是执着于角色支援事件的玩家，最后就越会感到唏嘘无比。

还有，无论哪条故事线，玩家前十四章的内容只是在剧情上有细微的变化，若想要将四条线都玩完，前面的流程至少要重复玩 3 次，且每次重开游戏后，学生的能力以及之间的好感度还得重刷，对于多周目玩家相当的不友好。总而言之，本作虽然内容庞大，但最佳体验时期就只有游戏中的第一周目了。

在战棋游戏渐渐消亡的今日，《火纹 风花雪月》靠着壮阔的故事和大量角色相关的内容，找到了一条不错的出路。只不过战棋部分难度的下降也多少导致了众多老玩家们的不满，如何在创新的同时去平衡新老玩家的体验，或许会是今后系列发展的重要课题。

代入度：★★★★★
点评人：三猫

●操心时刻：

本作登场的角色，只要互相之间的支援等级刷到 A，结局都能观看他们的恋人后日谈文字描述，导致在本作较为脱力的主线结尾，玩家最关心的不是拯救世界，而是安顿好自己的学生，凑各种 CP。（露出了姨母般的笑容）





汝被选中为控制全局之人

控制



机种：PS4/XOne
厂商：505 Games
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 8 月 27 日
对应人数：本地 1 人
售价：428 港币

《控制》是由“《马克斯 · 佩恩》系列”、《心灵杀手》《量子破碎》等知名作品的开发商 Remedy 所打造的全新作品。回顾其过往的作品就会发现，Remedy 制作过的、也是他们最为擅长的实际上都是线性流程故事，所以《控制》成为了 Remedy 的一次大胆探索与自我突破——这款作品突破性地以“3D 银河城”类游戏的形态诞生。而本作的实际表现告诉我们，Remedy 也能将非线性流程做得很好。

游戏的舞台位于机密组织“联邦控制局”内部，划分为多个大地图，玩家可通过剧情流程逐步解锁可前往探索的新区域。在这个半开放的世界中，非线性流程让本作有了更多的可探索要素，各个支线与角落藏满了丰富游戏背景的内容，通过查看文字档案、录音档案、多媒体影像等资料，可以从一个个侧面发现控制局的秘密，不知不觉便沉浸其中。总计 250 件以上的收集品便可以佐证本作的“资料库”之庞大，玩家甚至可以在里面发现关于《心灵杀手》的资料档案，勾起了粉丝们的强烈兴趣。

游戏的战斗部分是其最大的亮点与核心。多种形态对应多种枪械攻击模式的秘力武器，与隔空取物、浮空等超能力的融合天衣无缝、浑然天成，搭配以极佳的操控手感，使得战斗部分帅气无比，即便在整个游戏过程中占比极高、敌人种类偏少等前提下也丝毫不会令人生厌。而且在主线的“烟灰缸迷宫”以及支线任务的多场 BOSS 战中，更是将这个战斗系统进一步地升华，显得赏心悦目。

不过与游戏本身的优点形成强烈反差的是其同样显而易见的种种问题。

或许正是因为强调银河城、开放、非线性流程等字眼，使得本作在流程安排上显得“矫枉过正”，不仅没能让主线与支线的天平维持相对平衡，简直可以说就像是一脸嫌弃地把主线一脚踹到了角落里一样，使其丝毫没有展现出本应具有的魅力。

首先，游戏的主线剧情薄弱，整个故事在绕了一个大圈子后戛然而止，感觉没有实质上的情节发展；其次，主角杰西的个性不足，干巴巴的对话没能成功塑造和突出人物个性；第三，也是关于主线最大的一个问题：主线任务中连一个像样的 BOSS 战都没有！为数不多的两三场 BOSS 战面对的还是杂兵类型的敌人，实在叫人难以理解。

另一方面，笔者游玩的是本作的 PS4 版本，在暂停、调出地图或者是同屏敌人数量较多的情况下，会出现程度不等却无法忽视的卡顿和掉帧现象，尤其是部分敌人之间混战的场景更是被玩家戏称“卡成 PPT”。同样是视觉层面的点，在保持同一亮度的条件下，在不少场景会出现伤眼不轻的“光污染”，而部分黑暗的角落中又什么都看不见。此外或许是由于舞台设定的缘故，游戏场景全部位于室内，且区域与区域之间所呈现出的风格差异很小，不免令人感到过于单调。

总而言之，虽然存在各种或大或小的显著问题，但《控制》的整体表现仍然足以令人叫好，爽快的战斗以及丰富的细节让本作成为了一款非常值得一试的游戏。

PPT 丰富度：★★★★★
点评人：长剑

●续作展望

就以往的行事风格来说，Remedy 似乎并不太热衷于制作续作，或许也可能是其对于制作原创新作的热情更为强烈。不过鉴于《控制》所收获的巨大成功以及剧情走向，也不排除《控制 2》诞生的可能性。上面也提到，本作的流程长度虽有 10 小时左右，但情节却并无多少实质上的发展，故事的结尾就像是一个巨大的留白——女主角弟弟是否能醒过来，他被希斯附身的始末，希斯的起源和背后可能潜藏的阴谋等等，都可能成为续作所要继续讲述的故事。





惊艳脱俗，欠缺打磨

异界锁链



机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2019 年 8 月 30 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：429 港币

今年绝对是动作游戏爱好者狂欢的一年，前有经典再绎《鬼泣 5》与大胆求精的《只狼》，8 月底的《异界锁链》则是动作类型中惊艳脱俗的优秀新生力量，在传统的框架中融入进大量流行元素，从另一个方向拉低硬核动作游戏的门槛，接纳更多不同层次的玩家。但同时，太过专注于其他元素的融合，也使得游戏本身动作成分有所偏离，随着玩家游玩时间的增长，这些隐藏在光鲜外表下缺点也会逐渐暴露。

首先《异界锁链》为了解决在硬件水平较为羸弱的 NS 上的画面表现问题，并未按照动作游戏应有的 60 帧去设计，同时也利用自身团队强大的美术功力，依靠浅显节能的技术来弥补特效上的不足。绚丽的霓虹灯，恰到好处的黑蓝红色调的特效，营造出了极具日式风味的近未来赛博朋克世界。

但也因为选择了并不稳定的 30 帧，动作方面要做出牺牲，频繁复杂的操作很容易出现吞指令的情况，因此招式都简化为依靠目押派生出的演出形式连招，玩家掌握节奏按下合适的一两个按键便可以打出华丽的 COMBO。对于刚接触本作的玩家来说，这样的做法从视觉方面带来了很强的成就感，但也会随着游玩时间的延长而逐渐审美疲劳，而对擅长动作游戏的玩家更是造成了发挥上的束缚。

作为核心创意的一心二体的确是极具创意的玩法，也一定程度上缓解了玩家在操作上的疲劳，通过拆分成五个不同形态的雷基恩，相同的按键方式便可以衍生出五倍的招式，保证了动作的数量。为了玩家能够更加灵活地使用它们，每种雷基恩还拥有两个可以一键释放的技能，采用冷却时间而不是按键或派生来限制使用，这些技能也是高难度下胜利的核心。然而这一看似聪明的做法，本质上却是恶性循环，为了弥补动作深度上的缺失，所以加入了更多内容，却又因为操作上的不便再次简化，最终的结果是玩家之间打不出风格上的区别，打法千篇一律，只需选择最强的十个技能轮流释放就可以解决很多艰难的战斗，丢失了动作游戏操作上的乐趣和挑战性。





玩游戏并没有惟一的答案，就算有上述的问题，那玩家是否可以选择其他的玩法？遗憾的是由于雷基恩的性能过于强悍，敌人方面自然要做出对应的加强，而敌人本身却并不出彩，拥有换皮、AI 弱、套路固定、屏外攻击、抬手快等等问题，除了少数几名 BOSS，单独拿出来都显得极为普通，为了体现难度《异界锁链》采用了最简单粗暴的堆怪方法，同时还在场地上做出了许多限制，这使得玩家如果不善于利用雷基恩的技能，甚至连还手的余地都没有，改成其他打法几乎无从谈起。

《异界锁链》是一款复合型的动作游戏，有操作上的硬核、也有走位与人物养成、还有技能上的搭配、甚至有半开放式的探索，但很显然在细节方面本作仍欠缺考量。在一周目的体验中不断涌出的内容令玩家感到惊喜，而这些惊喜却浅显单薄，难以维持，以至于游戏像是裹着糖衣的苦药，越是尝得透彻，越是苦不堪言。

“炫酷”度：★★★★★
点评人：六等星

●暴毙时刻

高难度下敌人的屏外攻击应该是这个游戏最令人沮丧的一点，毫无动作征兆，也没有声音提示，最过分的是居然还有从正上方落下的攻击，简直防不胜防啊。

“边缘”世纪？

怪物猎人 世界 冰原世纪

机种：PS4/XOne
厂商：Capcom
类型：动作
版本：中文版（限 PS4 版）
发售日：2019 年 9 月 6 日
对应人数：本地 1 人，在线 1～4 人
售价：313 港币



《怪物猎人》一直以来都有推出加强版的惯例，以往多以“G”冠名，不过对于没有玩过系列前期作品的玩家来说，他们并不了解“G”的含义，所以作为《怪物猎人 世界》（以下简称世界）加强版的本作便冠以更为直观的“冰原世纪”副标题，使玩家在交流时更加易懂和方便，同时也突出了主题——冰原。

标题中的冰原指的是本作的新地图“永霜冻土”，它作为冰雪场景补完了《世界》的地图种类，让“世界”得以完整。其实在以往的多数《MH》作品中，冰雪场景都作为“标准配置”一开始便登场，有可能是因为地图制作太花时间，赶不上《世界》的发售，才导致冰雪场景的缺席。

不过迟到总比不到强，在这迟到的一年多里，让制作组有了更多的时间去打磨它，使这幅地图更加完美，这从实际游戏中可以切身体会到，永霜冻土的细节真是多到爆炸，如能看到鱼的透明冰面、冒着蒸汽的温泉，还有积雪及腰的雪地，甚至在积雪里行走还会留下痕迹，几乎每个区域都有自己的特色，让来到这里的猎人流连忘返。



游戏还有另一张地图“聚魔之地”实数意料之外，不过与其说是新地图，其实就是用其他地图素材拼凑而成的四不像，在这里可以看到各种熟悉的场景，基本没有自己的特色可言。聚魔之地主要用来给通关后的玩家刷刷刷来延长游戏时间，最初由于机制的问题，刷的过程相当枯燥和低效，后来虽然通过版本更新有所改善，但也已经劝退了一批玩家。

动作方面，《冰原世纪》新加入的飞翔爪成为了狩猎的核心，《世界》原本的设计理念是利用各种环境因素来控制并打败怪物，如用落石砸中怪物，用闪光羽虫将怪物闪晕等等。而飞翔爪则给了玩家一个直接控制怪物手段，不但丰富了战术的选择，同时也加强了投射器的存在感，不再像《世界》中的投射器那样用于移动和触发环境陷阱多过拿来战斗。



这个出发点是好的，可是用久了会发现，有了飞翔爪战斗反而更单一，由于这招回报大而且没有代价，开场飞翔爪几乎成了指定动作，成功将怪物控制后就上前输出，飞翔爪无效时就靠衣装撑过去，等怪物平静后再重复之前的步骤。而一些爬在怪物身上时有强力招式的武器，甚至还可以拿这些招式作为主要攻击手段，全场只要想着飞翔爪如何命中怪物即可，基本不用考虑走位和战术，使狩猎有模式化的倾向，削弱了系列一直以来武器多样化的特色。

如果要说本作好不好玩，答案当然是肯定的，但是这种感觉持续得不长，主要原因还是内容不足，制作组用了大量人力物力追求视觉上的表现，而却忽视了狩猎的体验，导致本作空有一张光鲜的外表。其实这个问题在《世界》中就已经存在，本以为通过《MHWI》可以看到“世界”的进一步拓展，没想到看到的却是“世界”的“边缘”，被困在这走不出去。看来想要等待“《怪物猎人》系列”迎来新的突破，靠“G 版本”的《冰原世纪》还是太勉强了，我们不妨把期待留给新世代主机上的系列新作吧！

新鲜度：★★★
点评人：乌冬

●抢头时刻

由于飞翔爪的加入，联机时经常会出现大家都抢着往怪物身上爬的情况，不过一个位置只能容纳一个人，先来会被挤下，忍不住让人吐槽一句“明明是我先来的”。（笑）

TPS 巅峰之作的回归

战争机器 5



机种：XOne
厂商：Xbox Game Studio
类型：动作射击
版本：中文版
发售日：2019 年 9 月 10 日
对应人数：本地 1～2 人，在线 2~10 人
售价：419 港币

在上世代的末期，有关“《战争机器》系列”将登陆 PS 平台的消息一度甚嚣尘上，最终这条传闻以微软出资从 Epic 手中买下系列版权而告终。此后微软将这个系列交给了新成立的 The Coalition 开发，新制作组接手后的第一作就是《战争机器 终极版》，然后便是《战争机器 4》。

以今天的眼光来看，《战争机器 4》除了画面无敌外，游戏性确实比较平庸。最为人诟病的就是战役前两章都是在大战机器人，让老玩家一度以为玩到了一个假的《GeOW》。幸好该作的网战经过不断更新后，各方面都大受好评，挽回了不少老玩家。

然而《战争机器 4》相比系列过去的成绩而言，依然是退步明显。这当然并不仅仅是游戏本身的问题，Xbox 平台的衰退才是关键所在。虽然《战争机器 4》不能算差，但由于 Xbox One 不复 X360 当年之勇，导致这个独占系列的影响力也大幅下降。尽管微软后来让《战争机器 4》也上了 PC 平台，但收效并不明显。

幸好微软最近几年一直走得顺风顺水，这使得游戏平台得到了更多的资源，于是就有了 Xbox Game Pass 和 Xbox Game Pass for PC，《战争机器 5》就这样在首发之际便加入了双平台免费套餐。这还不够，微软又推出了一系列白菜价促销活动，使得 Xbox Game Pass Ultimate 变得无比亲民，于是《战争机器 5》成为了本世代微软体验人数最多的第一方大作。

《战争机器 5》本身也十分争气。本作在过去系列的三大模式：战役、对战、持久战基础上，又加入了全新的撤离模式，原本的三大模式便已兼顾了单机故事、PvP、PvE，不过作为 PvE 主打的持久战耗时太久，高难度下动辄一局就要 3 个小时。同为 PvE 的撤离模式则要短小精悍得多，5 分钟左右便能完成一局，而且奖励同样丰厚，给了玩家更多的选择。而原本就有的对战、持久战也有不少改善。

至于最多人体验的战役，本作也有较大进化。这回战役加入了小机器人升级、神器等丰富要素，更开创性地加入了两张开放式地图，让玩家能够自由探索以及回收资源。虽然这些改进依然存在着一些小问题，但对于已经十多年没有改变的动作射击类型而言已经算是长足的进步了。而且游戏的画质更是堪称本世代最强，在 Xbox One X 上实现了 4K+60 帧 +HDR 的终极目标，PC 版画质更是因为支持光线追踪而更上一层楼。

虽然游戏发售已经过去了快 3 个月，但《战争机器 5》可以说是才刚刚开始。游戏内的第一赛季要到 2020 年 1 月初才结束，届时所有玩家的军衔都会清零，升级奖励也会全部刷新。而在这个还未结束的赛季中，官方就已经推出了不少新地图和新活动，而这些更新都是完全免费的。虽然本作的玩家评价没有达到神作级别，但以创记录的体验人数而言，本作绝对算得上是一部成功之作，这个系列的未来也因此变得更加光明，顺带也让玩家调高了对下一代 Xbox 的期待。

进化度：★★★★
点评人：纱迦

●感动时刻

本作最大的彩蛋，当属向无名战士致敬。要想触发这个彩蛋，需要在战役模式中完成指定的收集。之后来到通关之前的无名战士墓，每放上一个收集，就会出现该角色的一句名言。全部放完后凯特会行礼，此时纪念墙上会出现这些角色的全息影像。这个彩蛋我打 10 分！





一次正确的“原地踏步”

无主之地 3

机种：PS4/XOne
厂商：2K Games
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 9 月 13 日
对应人数：本地 1~2 人，在线 2~4 人
售价：468 港元



在众多“不数 3”的系列中，《无主之地》算是其中比较年轻的一个。但即便如此，也距离系列上一作《无主之地 前续》发售已经过去了五年了。因此对于系列粉丝来说，今年 9 月发售的系列第四作《无主之地 3》也算是“久旱逢甘露”了。而对于近况不太好的 Gearbox 来说，本作更是一次自我救赎的最好机会。

这也是为什么，在前作发售五年后，迎接玩家的不是一款“全新的”的游戏，而是一款玩法和体验都和前几作没太大区别的“系列最新作”。说得好听点是四平八稳，难听点就是原地踏步。

本作故事延续前作，在解决了帅杰克之后，莉莉丝带领着猩红军团对抗全新的敌人：由双胞胎特洛伊和泰芮带领的邪教组织“秘藏之子，而玩家扮演的则是刚刚加入军团的秘藏猎人四人组，为抵抗邪教组织、拯救潘多拉而展开一段充满着火药味和战利品的冒险之旅。



除了操作角色换了一批，画面好了一点以外，本作在上手后给人的第一感觉是：这就是前作的强化版而已。无论是基本玩法、流程推进还是角色成长，本作都和前几作几乎一模一样。制作组非常清楚系列的乐趣所在：爽快的战斗、获得炫酷的武器和装备，然后不断循环。这个乐趣在本作中得以继续发扬光大并得到了强化，改良后的射击手感大大提高了玩家的战斗体验，而全新的技能自定义系统让玩家可以根据自己的玩法调整主动技能的特性，并培养出符合自己玩法的角色。



和前作场景往往只局限在一个星球不同，本作的故事发生在多个不同的星球上，潘多拉只是玩家的其中一站而已。不同的星球有着截然不同的景观：充满茫茫荒漠的潘多拉、高度现代化的普罗米西亚、绿意葱葱的伊甸 6 号等等，可供玩家探索的场景变得更多而且更大。因此光从“量”来说，作为续作，本作当之无愧。

但“原地踏步”保留的不光只有优点，还有缺点。针对前作的通关后内容不足这个问题，本作加入了“混乱模式”，然后这个模式终究还是“难度增加、奖励变好”的套路。随着敌人 HP 的不断提高，玩家的输出手段逐渐从“技能 + 武器”变成单纯的“武器”。玩家的玩法并没有随着变强而变得丰富，反而变得越发的单一。另外和《全境封锁》以及《命运》这类“刷刷刷”游戏不同，只有 PvE 的本作却并没有类似于“副本”的设定，和好友联机固然有趣，但除此以外的联机体验却非常一般，所能带来的效益也非常鸡肋。缺乏强力 BOSS、丰厚奖励和可重复挑战的剧情关卡也让大部分玩家在通关后就失去了继续游戏的动力。而过于儿戏的剧情、角色命运的处理过于草率加上反派角色塑造并不算成功，对于那些只想看看剧情的系列老玩家来说，本作并不是一款令人满意的续作。

当然了，对于一个只想拿着奇奇怪怪的武器射爆坏人，又不想在一款游戏里投入上百小时的玩家来说，《无主之地 3》依旧是今年你不容错过的一款佳作。

“秘藏”度：★★★★★
点评人：三日月

● “戛然而止”时刻

在千辛万苦击败特洛伊，拯救潘多拉后，一众角色一边意味深长地看着月亮，一边感叹战斗胜利的来之不易，此时别说玩家，就连“游戏”都以为自己被通关了。就在玩家傻乎乎地看着“To be continued in 4”的时候，故事突然来了个转折：秘藏猎人醒醒，潘多拉还没脱离危险呢。

再梦一回

塞尔达传说 织梦岛

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 9 月 20 日
对应人数：本地 1 人
售价：429 港币



1993 年，《塞尔达传说 织梦岛》在 GB 平台上发售，是“《塞尔达传说》系列”的首个掌机平台作品。因其表现出色，任天堂又于 1998 年将《织梦岛》移植到了 GBC 平台上，画面从黑白升级成全彩，且增加了全新的迷宫和支线事件。因为丰富有趣的冒险要素、旋律简单却又回味无穷的背景音乐，以及那如梦似幻的故事，本作在不少玩家的心里都有着无法替代的地位。

时光飞逝，时间过去了 20 年，在我们最意想不到的时候，《织梦岛》再一次被任天堂所提及，并决定高清重制到 NS 平台上，我们终于可以再一次“梦”回到这座小岛上。

《织梦岛》NS 版的重制质量相当优秀，由于硬件性能与按键数量的提高，游戏的场景变得更具辨识度，操作方式更为多样化，因此玩家在冒险途中再也不用担心迷路，操作上也更加的便捷舒适。游戏在画面表现上更是由像素进化成高清，美术采用了粘土人偶风格，场景的角色和小物件看起来都相当精致可爱，方便老任日后出更多的 Amiibo（大误）。音乐上的增强更是史诗级的，各种经典配乐以交响乐的形式重新演绎，风鱼之歌、达达山脉主题等原声的魅力被进一步地放大，尤其这些配乐在被演奏到高潮之时，还顺势插入一小段原版的 8bit 旋律，毫不留情地击穿大部分玩家的泪腺。

另外，游戏本体玩法和流程中，除了部分小游戏进行了轻微的改动外，整体几乎没有过多的变化，即使如此，玩家游玩时很少能察觉这是一款二十多年前的作品，这也是多亏原作本身就已经相当的完善。一部“好玩”的游戏，只要外表重新包装一下，无论在什么时代，它都会是受欢迎的，以此来描述《织梦岛》或是任天堂的一众作品是再适合不过了。

当然了，本作也并非毫无缺点，对于大部分从《旷野之息》进坑的“《塞尔达传说》系列”玩家来讲，本作的体量并不算大，游戏流程只有 15 小时左右，熟练的老玩家甚至能在 3～4 小时里便完美通关，实在不太耐玩。另外游戏虽然画面相当精美，但切换场景的过程不时会出现掉帧，比较影响游玩时的体验。流程中玩家身上的道具利用率低，大部分道具在完成特定迷宫以后就会被永远打入冷宫。迷宫的谜题设计相对如今成熟的“《塞尔达传说》系列”作品，整体上不算那么自然。

而最令人失望的地方莫过于“嵌板迷宫”，在本作宣传之初，大伙都以为这会是一个和“《超级马力欧创作家》系列”相似的新要素，这样本作的可玩性简直成指数级增长，但实际并非如此，游玩后我们发现该模式有着诸多限制：迷宫制作只能在给定的场景拼合迷宫；所制作的迷宫无法通过网络进行分享，只能通过上传到单个 Amiibo 模型来进行传播。整体而言让人比较失望就算了，作为加入嵌板迷宫的代价，本作还把 GBC 版《织梦岛 DX》里最经典的“照相馆”给替换掉了……幸好与照相馆有关的游戏事件还是保留下来，不然部分老玩家可能就坐不住了。

当然了，虽然有着小小的瑕疵，但本作整体而言是非常优秀的，老玩家可以买来体验一下新瓶旧酒那不变的醇香，新玩家直接将其当做一款现代作品来体验，也丝毫不会有过时的感觉，作为一款重制作品而言，已经算得上是交足功课了。

情怀度：★★★★★
点评人：三猫

●回旋镖时刻

无论原版还是 NS 上的重制版，只要玩家拿到回旋镖，战斗难度就会骤降，因为大部分敌人甚至是路障都能被其秒杀，堪称是游戏当中最实用的武器之一。





血雾之中的继承者们

噬血代码



机种：PS4/XOne
厂商：BNEI
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 9 月 26 日
对应人数：本地 1 人，在线 1～4 人
售价：479 港币
※ 以下文字包含剧透内容。

跳票一年后重新回到大众视野里的《噬血代码》依然凭借着捏人系统收获了不少话题性，这款“魂 like”游戏在经过多次调整后，手感也早已与公布初期有很大差别，所以虽然当时的大幅度延期让人觉得这游戏是不是肯定要雷了，但最后证明其实只是虚惊一场。

游戏的舞台是在近未来，世界各地发生大崩坏，随着大崩坏而来的是能吞噬一切的怪物——各位没看错标题，这是《噬血代码》，不是《噬神者》。前者和后者共享一个世界观，不过目前还尚未确定《噬血代码》的故事是和《噬神者》属于同一个世界，还是一个世界观设定相同的平行世界。

在《噬血代码》里也有着不少《噬神者》的彩蛋，例如路易和卡莲的姓氏“雨宫”，可用来送给队友的“方舟拉力赛人偶”和“关东煮面包”，以及直接在主线剧情里登场的天父狄阿乌斯等等，不过作为《噬神者》粉丝的笔者兴奋之余也不由得担忧：如果延期至 2020 年的季卡 DLC 里需要打荒神的话，以《噬血代码》这个“魂”风格的系统，怕是连对付中型种都有压力吧。

本作的战斗系统讲究的是近战和吸血的配合，物理武器有单手剑、双手剑、斧枪、战锤、刺刀枪共 5 种，同时还有用来吸取敌人冥血的 4 种吸血牙装，吸取的冥血可以用来发动炼血（技能或魔法）。在本作的世界观里，每个吸血鬼都有各自固定的血码（战斗风格），不过主角由于特殊原因而能自由切换血码，装备不同的血码时所能使用的炼血也有变化，同时也会对角色的基础参数造成影响，根据不同的血码、吸血牙装和近战武器能够组合出不同的流派，让挖掘游戏系统变成了一种乐趣。当然，为了方便想要体验剧情的玩家，本作也存在着“逃课”配置，只要熟悉基本操作就不会有太大压力。

搭档系统是本作的一大特点，与《噬神者》类似，成为搭档的 NPC 会配合玩家来行动，在玩家的 HP 归零的还会立刻将玩家复活。由于有这个系统的存在，本作的难度压力得到极大缓解。在搭档角色之中，八云和伊奥由于武器特性的原因，在一周目等级不高的情况下开荒时能够给玩家带来极大帮助，甚至在序盘时只要想办法保持住主角不死，就能让八云一个人干掉 BOSS。当然，有信心的话也可以独自进行探索，不过像“冰火”这类基本上是以双人共斗为前提的复数 BOSS 单刷就比较吃力，没有人帮忙吸引火力的时候压力非常大。在二周目如果选择提升难度的话搭档系统也基本形同虚设，这时候的搭档就差不多和一周目的玩家的水准相仿，那时候的玩家有多菜，二周目提升难度后的搭档就有多脆，让人觉得玩家此刻的身分反倒更像是一周目的搭档，莫非这是一种剧情上的轮回？！（大误）

除了能让搭档和玩家一同出战之外，在据点里给他们赠送调剂品还可以获得交易点数来兑换一些特殊的消费道具或者装备。值得一提的是，在游戏里的所有角色对话都是全语音，作为《噬神者》的老玩家可以说是非常羡慕了。角色支线相关的内容在本作里称之为“记忆残渣”，在记忆残渣里玩家要做的事只有 2 件：看剧情和走路。记忆残渣里的是各个角色过去的记忆，玩家和主角都以旁观者的身分来观看这些故事，这种形式还算是比较新颖，不过由于 BGM 都是同一首的缘故，到后期容易感到腻味。

在流程里是否归还各个继承者的记忆会触发 4 个不同的结局，除了其中一个才有隐藏彩蛋的结局之外，其他三个结局并不存在同一周目内可同时观看的投机取巧方法。每个结局都不存在真正意义上的圆满，而且每个结局既是玩家们的终点，也是各个角色的新起点。

总体来说，本作算是制作组在自身风格和“魂 like”游戏架构之间找到了一个平衡点，最终呈现出来的面貌比我们预想当中的要好上不少，但也没有到惊为天人的地步，作为一个创新尝试，还算是比较成功的。

新人友好度：★★★★
点评人：秋沙雨

●救命一刻

《噬血代码》的队友 AI 比 Shift 的代表系列《噬神者》只高不低，其中最好用的队友就是八云和伊奥，在一周目艰难的开荒时期只要有他们两个在就什么也不用怕，前者是跑地图的好帮手（双手剑容易把杂兵打出硬直），后者是全距离都能打出高伤害而且回复量极高，可以说是新人之友——又或者他们两位就是制作组对玩家怜悯的体现？



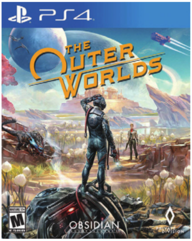
■吸血牙装设定虽然很酷炫，但是没法把面罩摘下来过剧情实在是有些浪费帅气的人设。



■一周目中期开始只要拿到“诛杀女王”血码就能一路莽到结局，这平衡性也是真的很《噬神者》（笑）。

一次“没谱”的太空冒险之旅

天外世界



机种：PS4/XOne
厂商：Private Division
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 10 月 25 日
对应人数：本地 1 人
售价：468 港元

对于老《辐射》《博德之门》《异域镇魂曲》这类欧美 RPG 来说，属于他们的时代仿佛已经过去。在这个技术飞速发展，开发成本水涨船高，玩家和厂商都日渐浮躁的时代，需要玩家静下心来沉浸其中的游戏仿佛已经不适合这个时代。然而就是有些人不信这个邪，拉瑞安工作室推出的“《神界 原罪》系列”让这个曲高和寡的游戏类型重新焕发了活力，而黑曜石工作室则通过《天外世界》，找到了一个自我风格和商业主流的绝妙平衡，如果想要让一个不喜欢 CRPG 的玩家喜欢上这个类型，本作可能就是最好的敲门砖。

虽然在剧情上完全没有任何联系，但本作的故事构成却和黑曜石工作室之前的《辐射 新维加斯》类似：玩家扮演的外来者来到一个局势表面看似稳定、实则一触即发的区域。在探索这片区域的过程中，玩家需要辗转于多方势力之间，然后逐步发现故事背后的阴谋和真相。是成为救世主？大魔王？还是精神分裂立场不定的疯子？全由玩家自己来决定。

是的，这种“设定背景我来定，剧情结局你来写”的游戏模式正是老派欧美 RPG 的魅力所在。本作也是如此，游戏中虽然设置了一系列用来指引玩家的任务线，但实际上玩家可以自由选择推动剧情的顺序和方式。除了大众脸且不能对话的 NPC 以外，其余所有 NPC 都有自己的性格、逻辑和剧情。玩家可以自由地选择对待他们的方式，只要玩家愿意，除了序章把玩家救出来的老科学家以外，所有 NPC 都可以在第一次见面时直接杀死。

这时候有些玩家可能会问：“关键 NPC 死去的话会导致故事进展不下去吗？”本作简单的剧情线很好地避免了这一点，虽然任务线看似错综复杂，但“条条大路通罗马”。无论玩家搞出什么神操作，最后都会把玩家引向同一个地方。当然了，根据玩家做出的选择不同，最终的结局也会不尽相同。

而“简化”正是本作的亮点，除了在剧情选择上作出简化，以避免玩家的“神操作”导致主线推进走进死胡同以外，本作的角色成长也作出了相应的简化，“缺陷”系统更多像是一个增加玩家沉浸感的额外设定，战斗难度也非常宜人。根据玩家能力不同，玩家推进流程的方法也会不同，但无论你是嘴炮功夫一流的神枪手，还是四肢发达头脑简单的狂战士，你都能通关。

是的，这是一款流程偏短、素材重复利用、画面差的二线 RPG 游戏，但与此同时，本作将老欧美 RPG 中最不人性化的部分：繁琐的剧情分支、复杂的角色养成、多如繁星的玩法都简化了，而将最核心的乐趣完整地保留了下来。20 来小时的太空冒险之旅虽然有点短暂，却异常有趣而且充实。

这也正是本作最大的魅力所在：这是个发生在外太空的科幻故事，内核是反乌托邦和对资本主义的讽刺，但这都不重要。最重要的是一点是，在本作中你扮演的是你自己。是的，没谱号的船长有且只有一个，那就是“你”。

“没谱”度：★★★★★
点评人：三日月

●出发时刻

当玩家花上一两个小时，总算把新手村“水岸镇”的任务线解决掉，并重新修好“没谱号”的时候。随着飞船的引擎发动，“没谱号”起飞，玩家扮演的“没谱号船长”的故事才算是正式拉开序幕。





捉鬼大师冒险再开!

路易吉洋馆 3

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2019 年 10 月 31 日
对应人数：本地 1 人，局域网 1~8 人，在线 1~8 人
售价：6458 日元



作为一个拥有将近二十年历史的游戏系列，仅仅推出了三款正统作的《路易吉洋馆》绝对算不上高产，好在漫长的等待并没有令粉丝们失望，经历了长达六年的慢工细活，系列的最新作《路易吉洋馆 3》终于在今年与广大玩家相见，其绝佳的品质更是赢得了玩家口碑与市场销量的双重肯定。

与 3DS 上的二代相比，本作虽然损失了裸眼 3D 和上下分屏这两个特色机能，但画面分辨率的大幅提升以及更加细腻的色彩表现都带来了远胜以往的视觉体验，而且得益于翻了数倍的容量，游戏有更多的余力去雕琢细节，将场景设计做到了全新的极致——不仅是可探索要素更多，要素与角色之间的联动也更为丰富。

本作的鬼屋包括地下楼层在内共计有 17 层，由于数量过多，像是以往那种巧妙的跨层联动谜题占比不多，而是将重点放在了彰显每一层楼的主题上面，例如在埃及风格的楼层，玩家可以看见沙漠、木乃伊、狮身人面像等符合主题印象的元素，体验到流沙陷阱、金字塔机关等应景的谜题，而到了摄影棚楼层，又能参与到人鬼“共演”的大电影中去，与披着怪兽皮套的鬼怪来一场镜头下的“奥特曼式大战”——这些风格迥异但又创意十足的楼层为游戏带来了持续不断的新鲜感，而且一周目流程的长度也做到了系列之最，惟一不足的是，本作的收集要素实在称不上丰富，希望能反复探索的玩家要失望了。

除了画面与场景设计之外，本作在动作玩法方面可谓既有加强又有转变。加强的部分自然就是鬼怪吸尘器了，作为路易吉捉鬼的惟一工具，本作的吸尘器增加了吸盘发射、向下喷射等多种新功能，使得路易吉拥有了跳跃、摔打鬼怪等一系列新动作，战斗爽快感大幅提升。而转变的部分则是双人合作成为了游戏的核心，不少场景谜题与 BOSS 战都要依靠路易吉与他借助吸尘器生成的胶体人“傀易吉”协力才能完成，不过这并不意味着玩家必须要联机，在单人模式下，也能够通过切换角色与轮流操作来进行游玩，无论你喜好哪一种方式，攻关都不成问题。





总的来说，本作可以称得上是“《路易吉洋馆》系列”的大成之作，在保留原有优秀玩法的基础上，对新玩法与新模式也进行了更深层次的思考，并且最终以精彩无限的方式呈现出来，既让新玩家能够拥有一个新鲜且饱满的入坑体验，也令老玩家对本作的“进步”能有一个直观的感受，毕竟包括画面、场景要素等绝大多数方面都得到了肉眼可见的提升，实在难以在鸡蛋里挑骨头——不过说点软件之外影响体验的问题，那就是 NS 的键位设计对本作并不是很友好，玩家若同时操作路易吉的移动与吸尘器转向时会感到明显的不协调，此问题必须在游戏的设置项目中进行调整才能改善，又或者直接换上更为灵活的 Pro 手柄，否则游戏的体验会打上一定的折扣。

“吓鬼”度：★★★★
点评人：三味线

●工具人时刻

本作新增的双人玩法可以让路易吉带上一名胶体人“傀易吉”上路。论能力，傀易吉绝对要更胜路易吉一筹，不仅能够使用路易吉所有的动作，还能做到路易吉所不能的种种，例如穿越最危险的尖刺地带，进入狭隘的水管取得宝物，并且拥有无限的生命，可以不断重生。奈何百般强悍亦只能作他人嫁衣——危险你上，英雄我当，再配合傀易吉浑身绿色的设计，实在难以让人不浮想联翩呢（笑）。

迈过生死的救赎之路

死亡搁浅



机种：PS4
厂商：SIE
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 11 月 8 日
对应人数：本地 1 人
售价：468 港币

并非神话、只是求精

作为小岛秀夫的作品，《死亡搁浅》在上市之前就被浓罩在“神作”的神秘光环当中，以至于很多玩家都对其真正应有的素质失去了判断。总的来说，这依旧是一款现有游戏框架打造的作品，并不足以掀起革命，但本作精益求精的品质，以及仅用三年时间打造出来的世界，的确让目前市面上大多数游戏望尘莫及。

画面上本作有着由曾开发过《地平线 零之曙光》的游骑兵团队慷慨提供的技术支持，虽远没有前两年画面提升时期所带来的那种震撼，但写实的植被风光，带来了与震撼相反的廓然，令人感到真实且自然。

相比其他游戏不停加入内容、不停进行系统拓展的常规做法，《死亡搁浅》反其道而行。玩家在本作中能做的事情不够丰富，单纯的在 ABC 点间来回运输货物，景色不够多彩，战斗不够火爆刺激，乍一看似乎显得有些无聊。但这简单的内容，却拥有可怕的细节，实际操作时需要玩家高度集中注意力，哪怕只是简单的移动都需要经常根据眼前的情况调整平衡。翻山越岭或是度过河流时更是不能马虎，稍有不慎一切努力将化为泡影。也正因为如此，游戏中看似简单易懂的任务目标，实则需要细心地操作人物才能够达成。

在此之上，游戏的节奏也非常聪明，会在各个流程节点配合上恰到好处的精彩 CG 演出，在玩家的乐趣即将开始塌陷之时增加新的爆点维持大家的投入度。小岛秀夫完美地掌控着游戏的整体节奏，悄无声息地便偷走了我们的五六十个小时。

感性独特，沉浸体验

《死亡搁浅》并没有繁琐强制的系统教学，只会默默的在屏幕右下角给出按键提示，但游戏一开始便严苛地要求玩家学会走路，保持平衡，熟悉世界的规则。而在执行任务时，游戏又展现出开放世界的自由，玩家可以选择两点一线翻山越岭到达目标，开发者们没有刻意去设计障碍让我们必须绕道。另外玩家也可以选择大道飞驰，享受引擎的轰鸣。在努力到达山顶后看着眼前阔然的大地而感慨时，一首小岛精选的公路音乐随之响起，通过手柄或急或缓的震动将这种畅快传达给玩家。遇到障碍或者有些愚蠢的任务设计时，游戏中的山姆还会做出符合玩家心境的吐槽。

横向比较近年来的优秀作品，《死亡搁浅》属于游戏的部分其实并不好玩，但小岛秀夫追求的也并非是单纯的乐趣，而是感官综合搭建出的沉浸感。这并不代表这种方式正确，小岛只是用自己的方法不停地让玩家忽视《死亡搁浅》的缺失，努力展现自己的美好。而假若玩家无法沉浸，可玩性也会大打折扣，这也是本作评价存在严重两极分化的原因之一。

低级问题、交互繁琐

对《死亡搁浅》优点的看法可能会随着玩家不同而变化，但其缺点却太硬太过低级，完全无法忽视，那就是本作界面互动逻辑反传统且极为繁琐，而且主要体现在玩家使用系统功能时。大部分游戏都会将任务、装备、制作、休息等功能分开，让玩家按照自己的习惯去选择顺序。而在《死亡搁浅》中玩家必定要经过“接任务、制作装备、选择载具、整理背包”全套的系统服务，假设在最后发现背包不够想要回头放弃一个任务时，需要撤销所有步骤回到开始，制作整理的记录都不会保留。又比如玩家维修、充电载具、房间休息、回收材料等，都需要大量操作且观看（可跳过）多次固定的动画演出，甚至玩家后期遇见 BT 时的定格动画还不能跳过。这种无太大意义的重复演出充斥着整个游戏，随着游戏时间的增长，玩家会愈发反感。所以或许这并不能用于否定游戏本身整体层面上的优秀和诚意，然而却从一个角度展现了小岛作为一个优秀制作人的缺陷之处——他想得太多，构思得太足，却玩得太少，已经开始抓不准玩家最基本的需求了。或许比起其他具备争议的地方，这一点，才是最能体现《死亡搁浅》问题的关键。

“沉浸”度：★★★★★
点评人：六等星

●缺德时刻

游戏中除了玩家本身外还有许多 NPC 送货员，玩家可以与他们打招呼并交换物品，不过如果玩家想把手中马上要爆炸的核弹换给他们，这些送货员还是会很明智地拒绝掉。（笑）





惟有相信原力

星球大战 绝地 陨落的武士团

机种：PS4/XOne
厂商：EA
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 11 月 15 日
对应人数：本地 1 人
售价：469 港币



本作是由创造了“《泰坦天降》系列”以及《Apex 英雄》的开发商 Respawn 所打造，是一款以《星球大战》世界为背景的动作冒险游戏，玩家扮演于“肃清行动”中幸存下来的绝地武士学徒凯尔·克提斯，为重建绝地武士团而踏上旅途。

如果用一句话总结本作的主线流程所带给笔者的感受，那就是：一场令人难忘的星战冒险。此次选择专注于单人游戏的 Respawn 确实将本作主线流程做到了非常优秀的程度：剧情演出有十足的视觉冲击力，要说这是“星战版战神”大概还有距离，不过其中不少精彩的桥段确实可以说很接近这个形容。配上游戏时而轻松欢快，时而恢弘壮阔的背景音乐时，更是锦上添花。一气呵成通关之后会让人有想为本作打高分的冲动，很难想象这是 Respawn 首次尝试动作冒险类游戏便能达到的高度。

在游戏中我们可以看到一些知名游戏系列作品如“《黑暗之魂》系列”“《神秘海域》系列”的影子，不过本作对其他游戏作品系统的借鉴与融合，从趣味性和节奏切换等角度出发来看显得有效且不突兀。比如作为趣味核心的战斗部分，从“储存点”以及“敌人数量超过三名就猛如虎”等方面来看应该是借鉴了“《魂》系列”的部分设定。但游戏并没有完全照搬，而是通过结合原力与光剑本身的发挥空间和十足魅力融会贯通，使得本作的战斗自成一派。制作组同时也准备了四个难度等级供玩家自由选择，使得战斗难度在“硬核”与“亲民”之间取得了不错的平衡，让不同水平的玩家都能享受到战斗的乐趣。

然而仅仅是通关主线流程尚好，如果玩家在此之后越是继续深入游戏，就越会发现原来游戏当中的问题都在优秀的主线体验中被悄悄地遮挡住了：首先，游戏画面质量难尽人意，环境中的锯齿明显，场景细节表现程度有限；其次，战斗中会频频出现掉帧的情况，不明原因的卡顿现象也会不时出现，而且在场景切换时，如果玩家跑得太快，还会面临完全卡住读取画面的局面，即便读取完毕，看着纹理细节一层一层慢慢加上去的感受也是让人直摇头；第三，本作的地图分为多个大区域，其中的两到三个星球规模可谓硕大且地形复杂，然而游戏愣是没有设置快速移动功能，导致笔者在后期做收集的时候多次遭遇“找不到归路”的尴尬。最后，人物移动时难以走直线的问题叫人哭笑不得，而场景中类似穿模、空气墙等不可忽视的 BUG 也是层出不穷，所谓沉浸体验顷刻间荡然无存。所有这些都使得本作的综合表现最终大打折扣。

总体而言，本作对于 Respawn 来说是一次尝试和突破，以其首次涉足该类型的游戏这一点来看，最终表现能如这般已经实属不易。由于经验尚浅而遗留下的诸多亟待改进的地方，希望能够成为续作得以跨上更高台阶的垫脚石。

“星际迷路”度：★★★★★
点评人：长剑

●笑话时刻

由于星球大战的舞台是宇宙，所以各种族的语言也是千奇百怪。我们的主角凯尔懂机器人语，所以在漫长的旅途中，小机器人 BD-1 除了在战斗支援和开门方面无可替代以外，也是陪他说话聊天的好伙伴。有一处对话给笔者印象很深刻：凯尔当时正在爬铁丝网，心血来潮地让 BD-1 给他讲个笑话，然后 BD-1 用机器人语叽里呱啦说了一通，凯尔笑了起来并予以称赞。这时笔者也被逗笑了，除了怀疑自己是不是也听得懂机器人语之外，还醍醐灌顶一般领悟到——原来笑话还可以这样讲！





《刺客信条：人物志》系列特企
《刺客信条 II》美迪奇家族篇（下）

文：黑色维京（实习编辑） 美编：Juxi



罗马教皇与道明会教士

1492 年 7 月 25 日，因不堪病痛折磨，教皇诺森八世选择了自杀。继任其权位的，是出身于意大利的另外一个豪门——波吉亚家族（House of Borgia）的罗德里格·波吉亚（Roderigo Borgia，1431 年 1 月 1 日 -1503 年 8 月 18 日）。在经过一系列前期的准备工作后，同年的 8 月 11 日罗德里格正式上任，他被尊称为教皇亚历山大六世（拉丁语：Alexander PP. VI）。在新教皇上任伊始，他便将全部的工作重心放在驱逐入侵意大利领土的法国国王查理八世以及其麾下的士兵之上。在“征服”了佛罗伦萨共和国之后，这位法王便一路率兵南下，接连攻占了意大利的数座城邦。查理八世的举动令亚历山大六世深感忧虑，为了维护教皇国以及自身的利益，他决心号召意大利的所有城邦成立一个“神圣联盟”以共同抗击法国军队。在教皇的组织下，米兰、威尼斯、西班牙等国的领袖都决定先后加入到其中。或许是对意大利的“不流血的雇佣军战争”早有耳闻，查理八世在“神圣联盟”成立了七周之后才携带着大量的战利品悠哉游哉的率部向北行军。事实证明，热衷于抢夺战利品而非与敌人交锋的意大利雇佣军远远无法与经历了百年战争所洗礼的法国军队相匹敌。1495 年 7 月，交战双方于位于意大利北部罗马涅地区的塔罗河（意大利语：Taro）进行决战。面对法军的火炮轰击和骑兵冲锋，“神圣联盟”伤亡惨重。至同年 8 月底，查理八世与法国士兵翻越了阿尔卑斯山，安然的返回了法国领土。与法军的交锋虽然令“神圣联盟”蒙受了巨大的损失，但对于教皇和意大利各城邦而言，他们最终还是摆脱了臣服于瓦鲁瓦王朝（House of Valois）的厄运。

在排除了来自外部的威胁后，亚历山大六世开始将关注点放在了意大利内部，此时在佛罗伦萨共和国当政的萨沃纳罗拉成为了教皇的首要打击目标。这位道明会教士非但公然宣称查理八世为“上帝之剑”，甚至还在意大利组建“神圣联盟”期

间以自己为“上帝旨意的执行者”为由拒绝了派兵援助，这一系列所作所为自然令亚历山大六世所不能容忍。为控制并削弱这位道明会教士日益增长的宗教影响力，教皇命令萨沃纳罗拉亲自前往罗马与自己进行会面，然而这一要求却被后者以“身体不适”和“违背上帝旨意”为由所拒绝。面对萨沃纳罗拉近乎挑衅般的言辞,亚历山大六世自然怒不可遏。在他的要求下，萨沃纳罗拉被剥夺了向信徒布道的权力。多梅尼科 · 达 · 帕夏（意大利语：Fra Domenico da Pescia，1450-1498），一名隶属于道明会的忠实信徒在萨沃纳罗拉的授意之下接替了前者的工作。1496 年 2 月，萨沃纳罗拉认定教皇对其本人布道权力的限制也已解除，于是他重新换上圣服，在大教堂中继续向广大信徒们传播来自上帝的福音。在此之前，亚历山大六世本想赋予位于罗马涅地区的道明会宗教自治权，而萨沃纳罗拉及其信徒的种种最终使得教皇放弃了这一想法。此时的教皇仍有权力左右道明会内部的大小事务，他企图将萨沃纳罗拉调至一处远离佛罗伦萨共和国的修道院以让其远离权力的中心，但这一计划最终还是不了了之。万般无奈之下，教皇寄希望于授以其红衣大主教的职位来拉拢这位道明会教士。可即便是面对这样的丰厚条件，萨沃纳罗拉依旧无动于衷，他尖锐的指出自己更青睐于另外一顶红色的帽子——即用鲜血染成的。

威逼利诱皆以失败而告终，亚历山大六世决心改变自己的策略。一方面，教皇动用自己的权力于 1497 年 6 月革除了萨沃纳罗拉的教籍。即便是在文艺复兴时期，这样的惩罚手段依然颇具威慑力。另一方面，亚历山大六世开始与佛罗伦萨共和国的执政团展开了接触，他寄希望于从内部动摇萨沃纳罗拉及其信徒的统治根基。事实证明，亚历山大六世对局势的判断相当准确。此时在共和国内部，一个自称为“愤怒者”的反对派团体开始公然挑战萨沃纳罗拉和他的政治宗教主张。这位道明会教士的成功很大程度上是建立在“准确预言”的基础上的，他曾极力鼓吹查理八世为上帝派至人间的惩戒世人的使者。然



而也正是这位“神圣的”法国国王公然违背了自己的誓言，将其所占领的佛罗伦萨南北边境堡垒卖给了共和国的竞争对手热亚纳、卢卡以及锡耶纳。曾归属于佛罗伦萨管辖的比萨，此时也宣告脱离共和国寻求自治。托斯卡纳地区原本是共和国最为重要的经济重镇，此时却因错综复杂的政治环境而蒙受了巨大的损失。此时的佛罗伦萨已发生了数起由反对派策划的暴徒骚乱与三场失败的针对萨沃纳罗拉的刺杀事件，共和国内部的治安情况已然降至谷底。然而雪上加霜的是，共和国的“精神领袖”萨沃纳罗拉与佛罗伦萨执政团非但没有将精力用来缓和内部矛盾，反而错误地选择发动收复比萨的战争。为取得胜利，佛罗伦萨共和国不惜注入了大量的资金，这导致其国内的财政状况迅速急转直下。不久之后，饥荒和瘟疫也一同席卷了这座“上帝之城”。佛罗伦萨市民长久以来所积压的愤怒与不满已然到达了顶点，一场旨在针对萨沃纳罗拉及其信徒的反对活动即将拉开序幕。

彼时的佛罗伦萨共和国除道明会外，还存在着另外一支忠于教皇的派别势力——即方济会。长久以来，这两大宗教团体一直对“萨沃纳罗拉本人是否为上帝意志的执行者”一事而争论不休。在萨沃纳罗拉为信徒们进行了最后一次布道之



后，弗朗切斯科 · 达 · 普利亚（意大利语：Fra Francesco da Puglia）——一名隶属于方济会的教士——再度向道明会提出了这一质疑。由于缺乏足够的证据来印证自己的观点，弗朗切斯科提议"倘若萨沃纳罗拉可以与一名方济会的教士一同赤脚在火焰中穿行且成功完成这项挑战，就可证明其的确受到了上帝的庇护"。萨沃纳罗拉拒绝了弗朗切斯科的提议，但是他同意由自己的忠实信徒多梅尼科代为出战。这场由道明会与方济会引发的宗教争端引起了佛罗伦萨共和国各个阶层的热议，甚至一度惊动了执政团的全体成员。在他们看来，这种"中世纪风格"的解决争端的方式简直是对佛罗伦萨这座文艺复兴之都的侮辱。部分官员提议双方代表不妨将挑战变更为"在阿诺河（意大利语：Arno）上行走且不沾湿衣角"这样更为人道的方式，然而"火焰行走"已然激起了民众的广泛支持，强制取消很有可能引发更多不必要的麻烦。万般无奈之下，这项提议得到了批准。根据双方的约定，在挑战过后，如若其中一方的代表不幸身亡，则该宗教团体的领导人将被驱逐出境。最终挑战时间被安排于 1498 年 4 月 7 日周六上午 10 点至下午 2 点在市政广场举行，佛罗伦萨共和国的未来在这场近乎于闹剧的映衬下显得更加黯淡无光。

挑战时间如期而至，双方所派出的代表——方济会的朱利亚诺 · 隆迪内利（意大利语：Fra Giuliano Rondinelli）与道明会的多梅尼科，外加双方各自的信徒以及大批普通民众纷纷涌向市政广场以共同见证这场"神迹"的发生。此时的广场上已经布置好了一条长 30 码、宽 10 码且两旁布满了浸满油料木柴的走道，朱利亚诺和多梅尼科需要从其中走过。万事俱备，然而就在挑战即将开始时双方的教士却开始对"是否允许参与挑战者手持木制十字架与圣饼"一事展开了激烈的辩论。在双方争执不下之际，一场突如其来的倾盆大雨浇灭了熊熊燃烧的大火以及围观人群的兴致，这场挑战只得草草收场。

挑战过后的第二天为圣枝主日（Palm Sunday，纪念基督耶稣在遭到出卖、审判以及被处以死刑后复活并进入耶路撒冷受到圣徒们热烈欢迎的宗教节日），佛罗伦萨市民们的怒火终于在这一天爆发了。事件的起因是一名萨沃纳罗拉的信徒尝试在大教堂向信徒布道，在场的暴民将其驱逐后还企图攻击他和其他在场的道明会教徒。慌乱之下被追击者只能仓皇逃脱至道明会的总部——圣马可修道院（意大利语：Convento di San Marco ）内寻求避难，随着门外聚集人群数量的增加，现场剑拔弩张的氛围变得更为浓重。在暴民们要求道明会交出萨沃纳罗拉的提议遭到拒绝后，"愤怒者"们随即开始尝试使用投石机和长梯向修道院内发起攻击。虽然萨沃纳罗拉一再要求自己的信徒们"通过向上帝祷告而非暴力手段解决目前的危机"，但是在场的道明会教士却仍然将烛台、长矛等物投向暴民。当一名德国修士使用火绳枪向人群射击后，这场对道明会与萨沃纳罗拉本人的"战争"依然不可能通过和平手段收场了。直至深夜两点左右，暴民们成功点燃并破坏了修道院的木门。部分在场的信徒遭到杀害，躲藏在藏书室内的萨沃纳罗拉也被生擒。愤怒的人群将后者拖到室外，并一路押送至位于市政厅中的"钟楼"之上。在 65 年前，美迪奇家族的领导者，被誉为佛罗伦萨共和国国父的科西莫 · 迪 · 乔瓦尼 · 德 · 美第奇同样被关押于此。然而后者凭借着自己巧妙的政治手腕最终化险为夷，而等待萨沃纳罗拉本人的命运却远没有那么幸运了。

在萨沃纳罗拉被捕后的第二天，他便被两人抬至（因手脚皆被镣铐锁住）巴吉罗接受审判。萨沃纳罗拉不仅遭到了严刑拷打，最终还不得不忍受痛苦的吊刑（strappado）。这种酷刑需要首先将受刑者的手腕用绳子捆绑住，随后将绳子绕过一个类似于滑轮装置的矗立的木桩。行刑者会通过绳子将犯人突然吊起或使之下坠，这个过程中受刑者的手腕往往都会遭受巨大的痛苦，甚至有极大可能会造成脱臼与骨折。这种种刑罚无非是强迫萨沃纳罗拉承认自己的罪行，在被处以四次吊刑后，他本人终于承认了自己的罪行。然而当他被放下来不久后，他却又突然拒不承认此前的供词。行刑者继续对其进行了数次吊刑后，萨沃纳罗拉终于同意不再翻供。最终他和他的两名最为坚定的信徒被认定犯有宗教异端以及分裂教会的罪名而被判处死刑。由于萨沃纳罗拉的身分为道明会教士，而唯有罗马教廷拥有审判他的权力。为彰显自己的权利与地位，教皇亚历山大六世派遣了两名使者前往佛罗伦萨以代表自己行使审判权力，但这也无法改变萨沃纳罗拉死亡的命运。在经历了又一次的拷打过后，萨沃纳罗拉与他的两名信徒——多梅尼科 · 达 · 帕夏以及西尔维斯特罗（意大利语：Fra Silvestro）一道被判处火刑。颇具讽刺意味的是，行刑地点最终被选定为一年前"虚荣之火"所发生的市政厅广场上。1498 年 5 月 23 日，三人被铁链固定在广场中心的一处木堆上方的脚手架之上接受死刑。为保证火势足够将三人的尸体燃烧殆尽，行刑者还特意在木堆中加入了火药等易燃物品。当木堆被点燃后，大火顷刻间便将三人的身体所吞噬。数小时过去，尸体变为了一堆散落的骨灰。为防止道明会的信徒们搜集三人的骨灰，最终当局决定将其散落至阿诺河中。伴随着萨沃纳罗拉的死亡，他所倾力打造的"上帝之城"也注定无法逃脱被佛罗伦萨人民所遗弃的悲惨命运。



▲吊刑

"帕莱斯奇"

与对待萨沃纳罗拉的态度截然相反，新晋教皇亚历山大六世对于美第奇家族颠沛流离的悲惨命运始终怀抱着深深的同情。早在"虚荣之火"降临佛罗伦萨共和国之时，亚历山大六世就曾帮助"不幸者"皮耶罗二世筹措了一支由 1300 名雇佣军组成的军队，希望籍此来帮助后者重振家族。然而令人遗憾的是，虽然彼时执政团的领导人物博纳尔多·戴尔·尼罗（意大利语：Bernardo Del Nero，1422-1497）同样对美第奇家族深感同情，但拥有敏锐政治嗅觉的他发现佛罗伦萨各阶层市民并不希望皮耶罗和他的家人重返故土。最终博纳尔多拒绝了前者打开城门的请求，而其麾下的雇佣军在经过漫长的等待后决定返回罗马，皮耶罗二世的计划彻底落空。自此之后，这位"不幸者"彻底丧失了斗志，开始终日沉迷于声色犬马而不能自拔。1503 年，皮耶罗二世在横渡加里利亚诺河（Garigliano）时因船体倾覆而丢掉了性命，结束了自己命运多舛的一生。此时，振兴美第奇的任务落在了家族中的两个年轻人的身上——乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇与朱利奥·德·美第奇迪·朱利亚诺·德·美第奇（意大利语：Giulio di Giuliano de' Medici，1478 年 5 月 26 日 -1534 年 9 月 25 日）。

在此前的文章中笔者曾提到，被誉为"伟大的"洛伦佐·德·美第奇虽然在治理家族以及佛罗伦萨共和国上颇有建树，但是其糟糕的投资理财能力同样也饱受他人的诟病。不过有必要指出，在其即将去世之前倾尽财力扶植次子乔凡尼当选红衣主教的决定，无疑是他一生中最为明智的一项财政支出。此时美第奇家族在佛罗伦萨城内的万贯家财早已易主，他们不得不依靠典当随身携带的财物勉强度日。然而伴随着 1503 年 11 月 28 日教皇尤利乌斯二世（拉丁语：Iulius PP. II，1443 年 12 月 5 日 -1513 年 2 月 21 日）的上任，美第奇家族的命运也即将得到改写。

1503 年 8 月 18 日，教皇亚历山大六世因不幸感染疟疾身亡。其继任者，教皇庇护三世（拉丁语：Pius PP. III，1439 年 5 月 9 日 -1503 年 10 月 18 日）在即位仅二十七日后便死于腿部溃疡，成为天主教历史上在位第九短的教皇。经众红衣主教推举，出身贫寒的朱利亚诺·德拉·罗维尔（意大利语：Giuliano della Rovere）最终接过了庇护三世的衣钵，成为教皇尤利乌斯二世。相比较于为信徒们赐福布道，新任教皇显然更加崇尚铁马金戈的生活。在其任职后不久，尤利乌斯二世便亲自统帅军队镇压了佩鲁贾和博洛尼亚两地的叛乱。这之后，他又将矛头对准了里米尼、法恩扎与拉韦纳这三处被威尼斯夺走的城镇。为达到这一战争目的，教皇与时任法国国王路易十二（法语：Louis XII le Père du Peuple，1462 年 6 月 27 日 -1515 年 1 月 1 日）、西班牙国王费尔南多二世（西班牙语：Fernando II de Aragón el Católico，1452 年 3 月 10 日 -1516 年 1 月 23 日）以及神圣罗马帝国皇帝马克西米利安一世（Maximilian I，1459 年 3 月 22 日 -1519 年 1 月 12 日）共同组建了康布雷联盟（League of Cambrai）。在各方入盟之初，战争的走向以及发展都显得极为顺利。可随着时间的推移，各方势力间的利益冲突和间隙开始逐渐扩大。1510 年，因尤利乌斯二世和路易十二之间的矛盾，法国退出了联盟并且走到了昔日盟友的对立面。事实最终证明康布雷同盟战争完全是一场"没有任何赢家"的战争，以教皇国为核心的康布雷同盟不仅伤亡惨重，而且一度致使红衣主教乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇沦为了敌军的俘虏。法国一方同样遭受了双重打击，其杰出的青年军事将领加斯东·德·富瓦（法语：Gaston de Foix，1489 年 12 月 10 日 -1512 年 4 月 11 日）不仅在战争中不幸阵亡。这之后又因本国领土受到英国与西班牙的双重威胁，法国国王路易十二不得不草草放弃全部占领的伦巴底领土。在这一段时间内，佛罗伦萨并未对其中的任何一方伸以援手，而是非常明智地选择置身事外，尤利乌斯二世因而对其颇有微词。乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇不仅与现任教皇私交甚笃，而且其本人在跟随尤利乌斯二世南征北战期间的卓越表现也获得了后者的赏识。现在，康布雷战争业已结束，佛罗伦萨势必即将迎来一场新一轮的政治漩涡。



▲教皇尤利乌斯二世颇为崇尚武力，负责保卫教宗的宗座瑞士近卫队便是在他的要求之下组建的。

在道明会教士萨沃纳罗拉被处以死刑后，领导佛罗伦萨的任务便落在了皮耶罗·索代里尼（意大利语：Piero Soderini，1452 年 5 月 18 日 -1522 年 6 月 13 日）和尼科洛·马基雅维利的身上。此时，教皇尤利乌斯二世已然决定帮助美第奇家族重返共和国，马基雅维利决心凭佛罗伦萨的一己之力来击溃前来进犯的西班牙大军。传统的意大利雇佣军因极其高昂的开销和消极怠工的作战态度而被佛罗伦萨方面所抛弃，马基雅维利将偏远乡村的农民组织起来，得到了一支人数为 9000 人的武装民兵军队。尽管佛罗伦萨在兵力上要明显多于教皇的军队，然而面对训练有素且历经百战的西班牙正规军，人数上的优势并没能弥补二者间的差距。由拉蒙·代·卡多纳（法语：Raimond de Cardona，1467 年 -1522 年 3 月 10 日）所率领的侵略军几乎没有受到任何实质性的抵抗便一路长驱直入到普拉托城中，在经历了长达两日的烧杀抢掠后，西班牙军队的暴行才被制止。正如乔凡尼和朱利奥所愿，在普拉托所发生的惨剧起到了杀一儆百的作用。面对即将失控的局面，身处佛罗伦萨共和国内的终身首席执政官索代里尼在确保了自身的安全后，便匆匆辞去了职务并离开了这座城市。在经过了大约 18 年后，美第奇家族即将再度君临这座托斯卡纳地区的"翡冷翠"，而乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇和朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇也终于完成了其兄弟皮耶罗二世所未竟的事业。

人民总是健忘的，此时的佛罗伦萨市民显然已经将美第奇家族于 1494 年弃共和国不顾而以求自保的污点抛之脑后了。当地的工匠们被召集起来，共同修复城市中在萨沃纳罗拉统治期间所被毁坏的美第奇家族徽章。政府机构则在排除了诸如马基雅维利这样的旧政府官员后，几乎再度被美第奇家族的亲信所充斥。与此同时，一场场奢华且盛大的庆祝活动也在逐一举行。乔凡尼和朱利奥深知，相比较于萨沃纳罗拉所强调的救赎与禁欲，普通市民实际上更倾心于各种世俗化的文艺与娱乐活动。由于战争、统治者施行的政策以及共和国连年财政赤字等诸多负面因素的致扰，佛罗伦萨人民实际上已经很久没能体验到这样的狂欢了。对于一座有着丰厚人文底蕴的城市来说，这简直是无法想象的。乔凡尼与朱利奥两兄弟的此举，显然为佛罗伦萨市民对美第奇家族的回归而赢得了更为广泛的支持。

6 个月后，即 1513 年 2 月，乔凡尼收到了教皇尤利乌斯二世即将去世的消息。尽管此时的他因过度劳累而饱受胃溃疡和肛瘘所带来的痛苦，但是乔凡尼仍然踏上了前往罗马的旅程。他此行的目的除了探视教皇外，另外一个更为深层的原因便是参加教皇继承人选举。早在 1503 年亚历山大六世病逝时，乔凡尼就是推选新任教皇庇护三世的秘密成员之一，因而他本人对选举流程和其中错综复杂的利益关系早已烂熟于心。尽管乔凡尼因路途遥远和糟糕的身体状况而错过了教皇选举大会中的开幕仪式和圣灵弥撒，但好在众红衣主教始终无法对教皇继承人一事达成一致。依照天主教的传统，与会的红衣主教需要在一所密闭的房间内进行协商，直至他们推选出下一任教皇后才可离开。但在经过长达一个星期的争论后，事态仍未取得任何实质性的进展，房间内的高温和众人身上所散发出的酸臭气味使得这些平日里养尊处优的红衣主教们感到难以忍受。雪上加霜的是，为了迫使其尽快做出决定，这些高阶教士们的饮食标准不仅被降至每日一餐，而且所提供的食物也都使人感到难以下咽。然而即便如此，参与选举者们还是无法决定新任教皇的人选。众多红衣主教被分成了两大派系，其中的一方拥护乔凡尼为继任者，他的个人品行与家族出身都使得其得以成为一个理想的候选人。另外一方则以红衣主教佛朗切斯科 · 索德里尼（意大利语：Francesco Soderini，1453 年 6 月 10 日 -1524 年 5 月 17 日）为首，而此人恰巧是佛罗伦萨共和国的前任长官皮耶罗 · 索代里尼的兄弟。而正是出于这层关系，使得两方势力迟迟不能就选举一事达成共识。在选举间隙，乔凡尼主动与索德里尼接触并向后者提出了支持本人当选的丰厚条件：皮耶罗 · 索德里尼不仅可以从流放地拉古萨前往罗马定居，他还会在余生得到美第奇家族慷慨的资助；更为重要的是——皮耶罗 · 迪 · 洛伦佐 · 德 · 美第奇的惟一一个儿子，同时也是美第奇家族未来最有可能的继承人洛伦佐 · 迪 · 皮耶罗 · 德 · 美第奇（意大利语：Lorenzo di Piero de' Medici，1492 年 9 月 12 日 -1519 年 5 月 4 日）将获准与索德里尼的侄女联姻。如此丰厚的条件使得佛朗切斯科 · 索德里尼无法拒绝，最终他决定转而支持乔凡尼当选下一任教皇。

1513 年 3 月 9 日，乔凡尼 · 迪 · 洛伦佐 · 德 · 美第奇正式当选为天主教历史上的第 217 任教皇。他选择了“狮子”（拉丁语：LEO）作为自己的头衔，即教皇利奥十世（拉丁语：Pope LEO X）。当这一振奋人心的消息传至佛罗伦萨后，举国都在欢庆美第奇家族的胜利。虽然这座文艺复兴之城曾孕育了无数伟大的艺术家，但在此前还从未有过当地人当选为天主教教皇的先例。如此看来，市民们的兴奋与骄傲之情到也在情理之中。一群自称为“帕莱斯奇”（意大利语：Palleschi）的美第奇家族的忠实拥护者在共和国内展开了盛大的狂欢活动，他们不仅燃放了大量的烟花爆竹，还将此前支持萨沃纳罗拉改革的市民以及诺沃市场部分店铺的木制房顶与门板扔进了熊熊燃烧的篝火中。作为最大受益方的美第奇家族自然不会放过这一展示其身分地位与收买人心的大好机会，家族成员命人在市政厅和美第奇宫前准备了各色食物和大量装在镀金木桶中的甜葡萄酒以款待参与游行狂欢的市民们。一时间，佛罗伦萨共和国似乎又回到了“伟大的洛伦佐”治下的全盛时期。


▲由“文艺复兴三杰”之一的拉斐尔绘制的作品《教皇利奥十世像》。

出于教皇职位以及天主教教规的压制，利奥十世在罗马举行的欢庆仪式要显得相对低调，但仍不失美第奇家族的身分。教皇身骑一匹洁白的阿拉伯马，他一边用一双镶嵌着珍珠手套的双手向信徒赐福，一边命令随行的仆从为众人抛洒银币以表庆贺。此外在他的授意之下，他的兄弟朱利亚诺 · 德 · 美第奇（意大利语：Giuliano di Lorenzo de' Medici，1479 年 3 月 12 日 -1516 年 3 月 17 日）顺利当选为教会首席执政官，此举进一步巩固了美第奇家族的实力。至于他的侄子洛伦佐 · 迪 · 皮耶罗 · 德 · 美第奇，利奥十世显然不打算履行此前与红衣主教佛朗切斯科 · 索德里尼之间的约定。洛伦佐最终被派至佛罗伦萨学习处理政务，假以时日他将成为由中意大利的费拉拉、乌尔比诺、帕尔马、摩德纳以及皮亚琴察几个城邦所组成的强大邦国。然而在这一切成为现实之前，利奥十世不得不暂时将精力用以应对来自法兰西方面的威胁——法国国王路易十二的继承者弗朗索瓦一世（法语：Francis Ⅰ，1494 年 9 月 12 日 -1547 年 3 月 31 日）正在积极筹划入侵意大利的计划，从而再演先祖查理八世的往日荣光。此时距离意大利战争的第三阶段结束才仅仅过去 3 年，整个意大利再度被战争的乌云所笼罩。

圣老楞佐大殿

1515年1月1日，享有“人民之父”美誉的法国国王路易十二因严重的痛风而不幸离世。由于没有男性继承人，加之彼时西欧盛行的《萨利克法典》(Salic Law) 对女性继承人的限制，路易十二的堂侄兼女婿昂古莱姆的弗朗索瓦最终得以顺利登基，成为法兰西王国的最高统领者。相比较于先前的几位国王，弗朗索瓦一世显得更具“文艺复兴”的情怀。在其统治法国期间，这位法王不仅邀请了诸如列奥纳多·达·芬奇（意大利语：Leonardo da Vinci，1452年4月15日-1519年5月2日）和安德烈亚·德尔·萨尔托（意大利语：Andrea del Sarto，1486年7月16日-1530年9月29日前，以拟浮雕画法绘制宗教题材的画作而享誉艺术界）等艺术巨匠前往法兰西创作与定居，此外还购买并收藏了大量米开朗基罗、蒂齐亚诺·韦切利奥（意大利语：Tiziano Vecelli，1488年-1576年8月27日）以及拉斐尔的巨作。值得一提的是，正是在弗朗索瓦一世的精心策划下，使得卢浮宫（法语：Musée du Louvre）这座原本用以存放王室财宝和武器的建筑成为了享誉世界的艺术殿堂。除醉心于艺术作品外，弗朗索瓦一世同样对战争充满了浓厚的兴趣。他曾命令有着“完美骑士”之称的法国将军皮埃尔·特拉鲁·贝亚尔（法语：Pierre Terrail, seigneur de Bayard，1473年-1524年4月30日）授予自己骑士的称号，他本人在册封过程中则始终虔诚的跪在地上，这一举动为弗朗索瓦一世赢得了“骑士王”的别称。作为瓦卢瓦王朝的子嗣，弗朗索瓦一世自然对查理八世和路易十二远征意大利的丰功伟业早有耳闻，这位胸怀大志的国王同样想通过效仿先祖的做以维护法兰西在意大利领土的合法权益。最终，数以十万计的法国士兵在弗朗索瓦一世的统帅下越过阿尔卑斯山，朝着意大利本土方向挺进。



▲由法兰克帝国国王克洛维一世汇编的萨利克法为查理曼帝国法律的基础。现如今欧洲大陆的部分君主立宪制国家仍在实行半萨利克法，规定只有在王室家族男性后裔绝嗣的情况下，才可由女性继承王位。

弗朗索瓦一世的大举入侵完全出乎利奥十世的意料之外，他即刻组建了一支由西班牙、佛罗伦萨以及瑞士雇佣兵组成的教皇军仓促应战，其结果自然以失败而告终。1515年9月13



日，法军利用野战炮在梅莱尼亚诺成功击溃了瑞士雇佣军与米兰士兵。此役之后，瑞士宣告将在之后的意大利战争中保持永久中立的态度，而被俘获的米兰公爵马克西米利安·斯福尔扎（意大利语：Maximilian Sforza，1493年1月25日-1530年6月4日）则为了恢复自由而答应以三万达克特（拉丁语：ducat，指欧洲从中世纪后期至20世纪期间作为流通货币使用的金币或银币）金币的代价将米兰公国售卖给弗朗索瓦一世。在此之前，利奥十世与其兄弟朱利奥就曾提议与法国国王进行谈判。鉴于此时意大利急转而下的不利形势，前者期望和谈的心情就显得更为迫切了。双方约定的谈判地点最终选在了艾米利亚-罗马涅的首府博洛尼亚。鉴于利奥十世在前往谈判地的途中将途径佛罗伦萨共和国，因此美第奇家族安排了盛大的欢迎庆典以恭迎乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇在当选为教皇后的第一次回归。弗朗索瓦一世所导致的意大利危机显然未能影响到教皇的兴致，利奥十世在一众红衣主教以及德国教皇军的簇拥之下进入到共和国内部。为了表达对教皇的尊崇，数千名工匠在一个多月前被组织起来，接连建造了15座气势磅礴的凯旋门。随后的宴会与游行活动同样极具奢华，一个全身被涂以金粉并被打扮成天使模样的小男孩被安排于庆典中央，他代表了美第奇家族黄金时代的回归。最终，这个孩子因金粉渗入皮肤内部而不幸身亡。但他的生死对于其他人而言根本无足轻重，庆典活动又接连持续了数天之久。根据时人的推断，这场声势浩大的欢迎典礼至少花费了70000弗罗林金币，甚至更多。利奥十世在佛罗伦萨逗留了数日之后，再度启程前往博洛尼亚。法兰西国王弗朗索瓦一世似乎有意对教皇本人施以下马威，他不仅故意让利奥十世在当地的市政厅等候了很久之后才最终现身，还在随后的谈判过程中毫不顾忌的对后者施加了极大的压力。尽管如此，双方的和谈在整体上还是比较融洽和亲切的。最终弗朗索瓦一世决定加封利奥十世的兄弟朱利亚诺·德·美第奇为内穆尔公爵（Duke of Nemours），而教皇则在并支付给法王一笔巨款的同时，还同意了后者在其国家内部任命高阶教士的权力。自此法国得以成功建立绝对君主制，而意大利则避免了查理八世入侵悲剧的再度上演。双方的需求基本上得到了满足，战争的阴霾终于得以消散。

早在乔瓦尼当选为教皇之初，他就曾对兄弟朱利亚诺说过：“既然上帝让我成为教皇，那我们就好好享受！”如今法兰西对意大利的威胁业已解除，利奥十世完全可以全身心的

享受特权所赋予的便利。假面舞会、纸牌游戏（意大利语：primiero）、斥巨资购买猎犬与猎鹰等种种与天主教教规相悖的娱乐活动都是这位“狮子教皇”的最爱。至于设宴酬宾方面，利奥十世更是竭尽所能来彰显自己的身分与财力。根据一位使节写给家人的书信，教皇的宴会“极为精致。菜肴一道接一道的被端上桌，共计 65 道之多。”食物种类丰富仅仅只是其中的一个特色，其食材的珍稀程度同样令人瞋目结舌，这似乎可以从教皇最喜爱的佳肴“孔雀舌”中略窥一二。值得一提的是，虽然利奥十世身体极为肥胖且视力不济，但他仍对狩猎活动情有独钟。由于身体状况的限制，教皇的手下通常会将捕获的猎物用猎网或绳子控制住，在由其本人捅下致命的一矛。狩获猎物数量的多寡往往是决定教皇当日心情好坏与否的关键，这是每一位高阶教士及贴身仆从所熟知的。倘若当天的狩猎极为成功，利奥十世会对属下的一切提议或文件全部悉数通过。但倘若捕获的动物寥寥，教皇定然会愤怒和抱怨不已，此时想要向教皇提请要求的幕僚大都会识时务的另寻时机。

根据美国学者保罗 · 斯特拉森（Paul Strathern，1940-）的评价，利奥十世在艺术赏析方面只能算得上是一个有着“相当狭隘艺术品位”的资助人。这话虽有许些夸张成分，但也并非全无道理，彼时“文艺复兴艺术三杰”的不同命运便是最好的佐证。拉斐尔 · 桑西（意大利文：Raffaello Santi，1483 年 4 月 6 日 -1520 年 4 月 6 日），这位有着“圣母子像画家”之称的艺术大师是教皇利奥十世的最爱，后者曾予以委派了大量的艺术作品，其中就包括著名的肖像画《利奥十世与两位红衣主教》。在意大利建筑师多纳托 · 伯拉孟特（意大利语：Donato Bramante，约 1444 年 -1514 年 3 月 11 日）去世后，利奥十世转而将重建圣伯多禄大殿（拉丁语：Basilica Sancti Petri，俗称圣彼得大教堂）的总监一职交付给了拉斐尔，其信任程度由此可见一斑。相比之下，“三杰”之中的另外一个天才列奥纳多 · 达 · 芬奇在教皇心目中的形象就要黯淡许多了。据悉达 · 芬奇初到罗马之时，利奥十世便没有对他流露出些许好感，这位文艺复兴时期的博学大师和他的学徒们被安排在一处住宿条件极为恶劣的建筑内居住。当前者秘密收集尸体并进行解剖研究一事被教皇知晓后，这自然进一步拉低了他在利奥十世心目中的地位。但好在教皇的兄弟朱利亚诺的极力推荐之下，利奥十世最终决定给予达 · 芬奇一份艺术委托。然而这位艺术大师却对这一千载难逢的时机显得漠不关心，他终日与学徒们沉浸在新颜料的研制工作中而耽误了教皇委派给他的任务。当教皇的使者前来催促工作进展时，达 · 芬奇仍对此置若罔闻。严重的工作拖延症外加“不知悔改”的性格使得利奥十世彻底放弃了达 · 芬奇，这也致使后者在人生最后三年的时光中不得不远赴法国定居并客死在异国他乡。米开朗基罗 · 迪 · 洛多维科 · 博纳罗蒂 · 西蒙尼，这位“艺术三杰”中雕刻技艺最为高超的大师的境遇颇具玩味。利奥十世虽然很少对他的艺术作品提出鼓励性的意见，但是不同于达 · 芬奇，米开朗基罗却与拉斐尔一样被委以重任。早在 1489 年“伟大的洛伦佐”统治佛罗伦萨共和国期间，14 岁的米开朗基罗便因极高的艺术天赋得以进入美第奇家族创办的艺术学院内进修。在美第奇家族陨落、道明会教士萨沃纳罗拉被判处火刑后，以皮耶罗 · 索代里尼为首的新任政府决定通过建造一座雕像来代表佛罗伦萨的新生。最终这个重要的任务落在了米开朗基罗的身上，后者经过三年的辛勤工作才最终完成了这一艺术委托，这件作品就是享誉世界的雕塑“大卫像”。这一做法清晰的向世人表明了一个信号——即米开朗基罗对曾经的恩主美第奇家族的公然决



▲图为著名肖像画《利奥十世与两位红衣主教》。画面正中端坐的是教皇利奥十世本人，左边的人物为教皇的兄弟朱利奥 · 迪 · 朱利亚诺 · 德 · 美第奇，右边则为红衣主教路易吉 · 德 · 罗西。此画现收藏于意大利佛罗伦萨的乌菲齐博物馆。

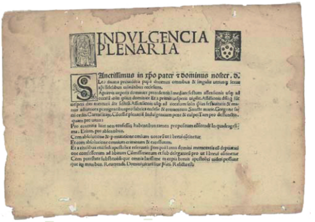


▶大卫像不仅是米开朗基罗的代表作，更是佛罗伦萨的城市图腾。在 1527 年反对美第奇家族的运动中，大卫像的手臂被示威者从高空抛下的木制长凳所毁坏，直至 1873 年才被一座仿制雕像所取代，其真品现收藏于意大利佛罗伦萨的学院美术馆。

裂。当乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇与朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇成功在佛罗伦萨共和国复兴家族后，这位艺术家便终日生活在政治报复的阴影之下。教皇利奥十世虽可能对米开朗基罗怀有诸多不满，但他同时心知这位大师身上所蕴含着的巨大的艺术价值。经由堂弟朱利奥的举荐，教皇命令米开朗基罗于佛罗伦萨的圣老楞佐大殿内为美第奇家族建造陵墓。这位脾气暴躁且不善交际的艺术家实际上对此类委托颇为抵触，他刚为前任教皇尤利乌斯二世完成了陵墓建造和西斯廷穹顶壁画的委托，现在又迫于压力答应了利奥十世的请求。这位艺术家始终没有把为教皇服务当作是无上的荣光，相反地，他认为此类工作大大耽误了他其他的艺术创作。

对利奥十世心怀芥蒂的除了几位郁郁不得志的艺术家外，还包括一部分罗马教廷内部的高阶教士。阿方索·彼得鲁奇（意大利语：Alfonso Petrucci，约 1490 年 -1517 年 7 月 16 日）出身于意大利的名门望族，其父潘多尔福·佩特鲁奇（意大利语：Pandolfo Petrucci，1452 年 2 月 14 日 -1512 年 5 月 21 日）为锡耶纳共和国的实际领袖，与统领佛罗伦萨共和国的美第奇家族相类似。得益于父亲与家族的双重影响力，阿方索在 1511 年便当选为红衣主教。在 1513 年举行的教皇选举中，阿方索将选票投给了教宗乔凡尼。但可惜双方的友好关系并没能维持太久，因利奥十世对锡耶纳共和国内政的干预，阿方索对教皇的态度也发生了根本性的转变。他不仅在公开场合批评利奥十世的种种不端，同时在暗中组织和培养忠于自己的势力以伺机刺杀现任教皇，这其中就包括被利奥十世欺骗的红衣主教佛朗切斯科·索德里尼。经过再三商议过后，阿方索一行人决定通过教皇患有的严重肛瘘来达到目的。他们雇佣了一名名叫乔凡尼·巴蒂斯塔·达·韦尔切利（意大利语：Giovanni Battista da Vercelli，-1517）的医生，命令他将毒药涂抹在为教皇治疗所用的绷带之上。为了避免引起他人的猜忌，阿方索特意在计划进行期间离开了罗马。但由于下人的疏忽，暗杀利奥十世的阴谋最终败露，韦尔切利连同阿方索德的私人秘书以及其他几名同僚都遭到了逮捕和审讯。当一切水落石出后，利奥十世命令阿方索本人即刻返回教廷与自己会晤。他向后者保证了其生命安全，令人大感意外的是阿方索竟然听信了教皇的保证。最终在经过酷刑的拷问后，这名来自锡耶纳共和国的红衣主教承认了自己的罪行。愤怒不已的教皇随即召开了一场会议，他要求在场的高阶主教主动站出来承认自己所犯的过错。在压力之下，支持阿方索一方的教士最终只得向利奥十世坦诚。幸运的是他们并没有被处以肉刑或死刑，教皇最终开出了每位参与者处以 2 万弗罗林金币的惩罚措施。1517 年 7 月 16 日，阿方索在狱中被教皇雇佣的杀手绞死，而其他直接参与暗杀的人员也都得到了相应的判决。这场起源于罗马教廷内部的阴谋最终以教皇利奥十世的大获全胜而告终。

凡事都拥有两面性，由阿方索·彼得鲁奇所引发的暗杀阴谋同样如此。利奥十世之所以通过高额罚款的手段来惩戒参与暗杀的教士，很大程度上是为了缓解自己日益高筑的债台。由于其奢靡的生活作风，罗马教廷的财政状况始终处于入不敷出的状态。为了筹措到足够的钱财，教皇开始向私人银行进行借贷。即便后期的利率高达惊人的 40%，利奥十世仍未有丝毫就此罢手的打算。除小部分高阶教士缴纳了 2 万弗罗林金币的罚金外，其余的人因担心破产而放弃了教廷内的职位选择远走他乡，而这恰好正中利奥十世的下怀。很快，30 名财力雄厚且忠于美第奇家族的新红衣主教被推选出来，他们是利奥十世维持高额开销的重要保证。然而在教皇看来，即便是这样的敛财手段仍无法满足其巨大的财政需求。最终在利奥十世的授意之下，赎罪券（indulgence）——这一天主教会发展历史上最大的污点之一被再度“唤醒”，重新支配并压榨着每一名信徒的信仰以及他们微乎其微的财产。


INDVLGENCIA PLENARIA

Sanctissimus in xpo pater & dominus noster. d.

▲图为利奥十世任教皇时期，罗马教廷发行的一张赎罪券。

必须说明，赎罪券并非利奥十世本人的首创。早在 1300 年，时任教皇博义八世（拉丁语：Bonifacius PP. VIII，约 1235 年 -1303 年 10 月 11 日）便以当年为千禧年为由，昭告众信徒前往罗马朝圣便可获得大赦。这一原本并不违背教廷的规定在经由圣赦院通告后却发生了质的改变，当局声称“凡未能亲身到罗马朝圣者可用捐款代替”，而这也就成为了赎罪券最早的原型。随着时间的推移，这一为教廷巧立名目、搜刮钱财的“救赎制度”非但没有得到应有的遏制，反而开始越发泛滥起来。一名道明会教士甚至曾发出过：“若你为身处炼狱中的某个灵魂购买赎罪券，当钱币在捐献箱中叮当一响时，他的灵魂便可离开炼狱直升天堂”这样令人作呕和无耻的言论。由于彼时尚处于民心愚昧的中世纪，对来生前往炼狱中忍受痛苦折磨的恐惧成为所有人心头挥之不去的阴影，赎罪券的出现恰巧抓住了信徒们的这一心理。虽然在利奥十世当选为教皇之时，欧洲已然进入到文艺复兴的中后期阶段，但天主教信徒们仍对赎罪券的作用深信不疑。为了尽可能的起到聚敛钱财的作用，教会根据不同的罪名进行了相应的定价。信徒所花费的钱财越多，在炼狱中所度过的时间则越短。然而实际上，教廷所竭力宣称的赎罪券不过是一张写有特赦令并盖有教会官方印章的纸，其成本和使用价值都远不及其高昂的售价。教会底层的教士彻底沦落为向信徒兜售赎罪券的商贩，欧洲的城市乡野到处可以见到他们的踪迹。利奥十世的此举引起了部分信徒以及神职人员心中积怨已久的愤慨。1517 年 10 月 31 日，一名来自神圣罗马帝国艾斯莱本的德国教士于德意志维滕贝格的诸圣堂（德语：Schlosskirche）大门上张贴了一份辩论提纲。此人名为马丁·路德（德语：Martin Luther，1483 年 11 月 10 日 -1546 年 2 月 18 日），他所张贴的布告正是日后引发宗教改革的关键——《九十五条论纲》（Ninety-five Theses）。

宗教改革



1483 年 11 月 10 日，马丁 · 路德出生在一个铜矿场和冶炼场矿主的家中。其父汉斯 · 路德（德语：Hans Luder，1459 年—1530 年）原本只是一个清贫的农民，经过努力奋斗终于置办了一份使其引以为豪的家业。父母对天主教的热枕外加早年曾就读于曼斯费尔德小学与圣乔治拉丁文学校的经历，都在很大程度上影响了路德的信仰，为其日后皈依教会打下了基础。由于汉斯 · 路德时常会与受雇的矿工产生矛盾，而这通常会牵扯出一系列法律诉讼的问题。如同著名黑帮题材小说《教父》（The Godfather）中的维托 · 安杜里 · 科里昂（Vito Andolini Corleone，小说《教父》中纽约黑帮科里昂家族的首脑，曾希望其子麦克 · 科里昂可以前往法学院学习并成为一名律师，但最终未能如愿）一样，汉斯同样希望其子路德可以就读法律专业，以便在日后帮助自己解决生意上的纠纷。马丁·路德并没有辜负父亲的期望，他于 1505 年取得了法学硕士的学位，并打算继续攻读博士。然而在 1505 年 7 月 2 日当天，这一切都发生了改变。在路德返回学校并途径埃尔福特地区的斯道特亨（德语：Stotternheim）时险些被闪电击中，惊恐万分的他一边向矿工的庇护神圣安娜（Saint Anne，通常被认为是耶稣之母马利亚的母亲，即圣主耶稣的祖母）祈祷，一边许下了“倘若自己平安无事，将自愿成为一名修士”的誓言。当危险过去后，马丁 · 路德信守了自己的诺言，他前往奥斯定会修道院（Augustinian Monastery）学习并成为了一名见习修士。这一决定使得汉斯 · 路德大为不满，父子二人之间的关系也因此一度降至冰点。

修道院的整体氛围不仅严肃单调，而且见习修士通常还需要忍受各种繁文缛节的限制，但马丁 · 路德对此从未有过任何抱怨。经过一段时间的刻苦学习后，1507 年 2 月 27 日，他如愿成为了一名神父。此后他有幸结识了时任哈雷 · 维滕贝格大学（德语：Martin-Luther-Universitt Halle-Wittenberg，现更名为哈雷 - 维滕贝格马丁路德大学）的教务长约翰 · 冯 · 斯道皮茨（Johann von Staupitz，约 1460 年 -1524 年 12 月 28 日），后者对这名虚心好学的年轻人充满了好感。在他的鼓励之下，路德于 1508 年和 1509 年分别取得圣经硕士与神学四纲硕士两个神学学位。1510 年，他作为修会代表得以前往罗马。教廷腐败无能的形象给这个年轻的修士留下了极为深刻的印象，而这很可能就是点燃路德撰写《九十五条论纲》的众多导火索之一。

1511 年，路德从埃尔福特迁居至维滕贝格。在稍后的一年，他得到了神学博士学位并开始在哈雷 · 维滕贝格大学担任教授一职。1517 年，德国罗马天主教教士若望 · 特次勒（Johann Tetzel，1465 年 -1519 年 8 月 11 日）奉命前往维滕贝格兜售赎罪券。马丁 · 路德在闻讯之后对此大为不满，他认为教廷此举完全与天主教教义相悖，是一场彻头彻尾的勒索行为。为了申明自己的观点，1517 年 10 月 31 日诸圣节（All Saints' Day，即万圣节，是天主教、圣公宗和东正教共有的宗教节日）的前一天，马丁 · 路德整理并且撰写了自己反对赎罪券的九十五条论点，将其命名为《九十五条论纲》。他将自己的作品钉在了维滕贝格的诸圣堂的大门之上，希望借此可以引起社会的广泛关注，然而却最终事与愿违。但好在当路德的《九十五条论纲》被转译为德文（原文内容为拉丁文）并且经由约翰内斯 · 基恩斯弗莱施 · 拉登 · 古腾堡（德语：Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg）发明的古腾堡活字印刷机的大量印制后，他本人连同他的宗教观点一道开始得到了神圣罗马帝国内部的广泛关注。仅仅十日之后，路德的《九十五条论纲论纲》便传至了西班牙，其影响力由此可见一斑。当马丁 · 路德开始由一个名不见经传的大学教授一转成为社会瞩目的焦点后，他并没有停下抨击教廷的步伐，而是在布道中继续向公众表达自己的观点。路德坚信所谓的“上帝之语”并非指出自教会的各项指令，而是存在于《圣经》之中，这点极大地刺激并削弱了教廷以及教皇的权威。利奥十世和教会原本并没有将这个来自神圣罗马帝国的教士放在心上，但随着后者与日俱增的影响力，罗马教廷决定不再坐视不管。1518 年 10 月 12 日至 14 日，马丁 · 路德接受了枢机主教托马斯 · 卡耶坦（Thomas Cajetan，1469 年 2 月 20 日 -1534 年 8 月 9 日）的质询。当托马斯要求其收回此前抨击赎罪券的言论时，马丁·路德拒绝了他。此举虽然向罗马当庭表明了自己的观点，但同时也将他推向了一个极为危险的处境。大约一个世纪之前，捷克的基督教思想家扬 · 胡斯（捷克语：Jan Hus，1369 年 -1415 年 7 月 6 日）便因否定教皇的权威并公然宣称《圣经》是惟一的依归而触怒了教廷，在康斯坦斯大公会议中他被教会当局定罪并处以了火刑。为了免于遭受迫害，马丁 · 路德在朋友的帮助下离开了奥格斯堡，返回相对安全的维滕贝格避难。教皇不失时机的派遣了一名特使来面见路德本人，他希望双方



▲德意志僧侣马丁·路德将《九十五条论纲》钉于维滕贝格的诸圣堂的大门之上。



可以停止敌对和相互抨击的局势。最终他答应了这一要求，而罗马教廷也同意不再就此事发表任何观点。

可惜短短数月过去后，双方达成的共识便成了一纸空文，事件的始作俑者是一名名叫约翰 · 埃克（Johann Eck，1486 年 11 月 13 日 -1543 年 2 月 13 日）的神学家。埃克原本是路德的一名挚友，但是他始终无法接受后者的宗教观点。1519 年 6 月至 7 月，他与马丁 · 路德在莱比锡进行了一场长达 18 天之久的辩论。路德原本考虑到与教皇的约定因而并未亲自参与辩论，可随着现场愈发激烈的氛围，他最终还是与埃克一方就各种神学问题及观点进行交锋。此事过后，马丁 · 路德决定不再缄口不言，他开始积极地通过写作来继续宣扬自己"唯独圣经"的宗教态度。后世所耳熟能详的《致德意志基督教贵族公开书》（To the Christian Nobility of the German Nation）、《教会被掳于巴比伦》（On the Babylonian Captivity of the Church）以及《论基督徒的自由》（On the Freedom of a Christian）等都是他在这一时期的代表作品。除颇具革命性的宗教观点外，路德深知自己的写作手法还必须足够贴近民众生活才可以使其产生共鸣。正因如此，路德的文章大多言辞犀利，他不仅敢于针砭时弊批评罗马教廷的种种不端，同时还常用一些民间所较



为流行的粗鄙话语来对反对自己进行宗教改革的人士进行人身攻击。一时间，路德的作品风靡整个欧洲，这位德国僧侣和他的宗教诉求成为基督教世界中的热议话题。而这一切无疑是教皇与天主教会所不愿看到的，1521 年 1 月 3 日，利奥十世发布了一份针对前者的诏书，路德正式被罗马当局革除了天主教教籍。

在一个以信仰去衡量一切道德标准的时代，革除教籍的惩戒措施对于任何一个人来讲都无疑于是灭顶之灾，更不用提马丁 · 路德这种肩负着天主教神父以及神学教授双重身分的神职人员。然而即便如此，路德仍未流露出些许惧色，他不仅当众烧毁了利奥十世的诏书，还发出了"以上帝的神圣真理为名，革除他们（教皇利奥十世及其幕僚）的教籍"的言论。马丁·路德的勇气固然可嘉，但这也致使他必须承担自己言行所可能招致的报复。抛去来自教会方面的压力不谈，此时神圣罗马帝国内部也出现了一支致力于推翻马丁 · 路德本人及其信众的政治力量——即初登帝位不久的查理五世（Charles V，1500 年 2 月 24 日 -1558 年 9 月 21 日）。查理五世是神圣罗马帝国的前任皇帝马克西米利安一世的孙子，当其祖父于 1519 年 1 月 12 日驾崩后，查理五世便开始致力于夺得帝国的统治权。在得到了德意志工商业与银行业巨头富格尔家族（Fugger）的财力支持后，查理五世得以贿赂七名拥有选举罗马人民的国王和神圣罗马帝国皇帝权利的选帝侯（德语：Kurfürst），基本赢得了帝国内部的主要政治势力和舆论的支持。这之后，因法兰西的"骑士王"弗朗索瓦一世同样认为自己有权接任神圣罗马帝国皇帝一职，这直接导致了双方间爆发的战争冲突，最终查理五世取得了战事的胜利。在内忧外患皆得以解决后，这位 19 岁的年轻统治者便将全部的注意力放在了统一神圣罗马帝国之上。早期的神圣罗马帝国虽是一个统一的国家，但其后却因多方因素的共同致扰使得帝国演变成为一个由众多松散政治集合体构成的国家。法国著名思想家伏尔泰（法语：Voltaire，1694 年 11

月 21 日 -1778 年 5 月 30 日）就曾评价其“既不神圣，也非罗马，更不是帝国”。此前的历任皇帝都曾希望完成帝国的再统一，但结果都无一以失败而告终。对于血气方刚且渴望建功立业的查理五世来说，倘若可以完成先祖们所未能完成的事业，将无疑为自己的统治增色不少。在他看来，统一帝国的关键在于内部能否拥有一个共同的宗教信仰。很显然，马丁 · 路德的主张与查理五世的诉求全然相左，而后者定当处心积虑将其铲除。

鉴于马丁 · 路德拥有广泛的民众支持，查理五世断然无法将其直接逮捕或处决。最终于 1521 年 4 月 17 日，他在保证了路德人身安全的情况下要求他前往沃尔姆斯议会（Diet of Worms）接受质询。与会人员要求路德做出悔改，但在其思考一日后，最终给出了“这是我的立场，我别无选择，愿上帝帮助我”的答复。由于参加质询的贵族与教士大多为查理五世的亲信，因此路德最终被判处犯有叛国之罪。此时的沃尔姆斯城中聚集着大量路德的信徒，皇帝万不得已只能兑现自己此前保证其人身安全的承诺。然而路德在离开议会之后便突然遭到了绑架，至此他的音信全无，几乎所有的人都认定他已经被查理五世所秘密处决。

幸运的是马丁 · 路德本人并没有受到任何伤害，这场绑架的幕后指使者是人称“英明的”萨克森选侯腓特烈三世（德语：Friedrich III der Weise，1463 年 1 月 17 日 -1525 年 5 月 5 日）。腓特烈三世虽然是一个罗马天主教信徒，但是他对宗教改革者的部分倡议同样持赞成态度。在此前的沃尔姆斯议会中，腓特烈三世便竭尽全力维护路德的人身安全，同时



■图为萨克森选侯腓特烈三世。在马丁 · 路德受到生命威胁之际，腓特烈三世为其提供了庇护。



他也是没有签署马丁 · 路德被判处为异端决议的两名选侯之一。腓特烈三世深知沃尔姆斯议会之后，当局逮捕路德的行动仅仅只是时间的问题。于是他决定抢先一步，派遣麾下的士兵绑架了返回维滕贝格途中的马丁 · 路德并将其安置于瓦尔特堡（Wartburg）以暂避风头。化名为约克的路德在隐居了近一年的时间中并没有停止自己的工作，在经过了大约 11 个星期的翻译工作后，他成功的将以希伯来语和希腊文写成的《新约》（New Testament，全称为新约圣经，指基督教中所认为的《圣经》全书里继《旧约圣经》之后的其余部分的常用称呼）翻译成为德语。这在当时称得上是一件具有跨时代意义的事件，此举为德国创立新教打下了坚实的基础。由于彼时神圣罗马帝国皇帝查理五世正忙于与土法联盟进行交战，因此马丁 · 路德及其宗教主张并未受到太多来自官方的冲击。1546 年，查理五世从战争的泥沼中暂时脱身后便开始积极镇压国内的路德派势力，然而后者却得到了法国君主的支持，双方势力始终僵持不下。直至 1555 年形式才发生了根本性的逆转，支持马丁 · 路德宗教改革的神圣罗马帝国北方诸侯击败了查理五世的军队，后者万不得已只能派遣其弟斐迪南一世（德语：Ferdinand I，1503 年 3 月 10 日 -1564 年 7 月 25 日）代为签署《奥格斯堡和约》（德语：Augsburger Reichs- und Religionsfrieden）。根据合约内容规定，神圣罗马帝国内部将允许实行“教随国立”（即由各地诸侯来决定封地内臣民的信仰）的政策。自此，路德教派得到了法律的认可，成为德意志范围内与罗马天主教并存的一支教派，宗教改革自此迈出了极具历史性的一步。

虽然于 1555 年 9 月 25 日签订的《奥格斯堡和约》中明确规定了路德教派是除罗马天主教之外惟一一个可供选择的宗教信仰，但是其注定无法阻止其他教派的新生与繁荣。随着时间的推移，加尔文派（Calvinism，由瑞士宗教改革神学家约翰·加尔文创建，提倡恢复被天主教会所遗弃的奥古斯丁独作说，亦反对路德教派所提出的通过“信仰”获得拯救的做法）、再洗礼派（Anabaptist，由瑞士宗教改革家乌利希 · 慈运理分裂出的一个教派，在教义上再洗礼派只认同信徒成年的浸礼且拒绝接受承认婴孩的受浸礼）等新教派别开始如雨后春笋一般蓬勃发展。时至今日，新教已经与天主教、东正教一起形成了基督宗教的三足鼎立之势，其成功的关键自然与马丁 · 路德所领导的宗教改革密不可分。但是利奥十世注定无法看到这一切了，1521 年 12 月 1 日，在其革除马丁·路德教籍大约仅一年过后，教皇便因支气管炎突然去世，年仅 45 岁。

罗马之劫

阿德里安·德代尔（Adrian Dedel，1459 年 3 月 2 日 -1523 年 9 月 14 日）曾是神圣罗马帝国皇帝查理五世的老师。这位名不见经传且没有任何宗教或政治建树的德意志枢机主教，之所以能在 1522 年 1 月 9 日就任教皇一职，很大程度上要归功于利奥十世的兄弟朱利奥 · 迪 · 朱利亚诺 · 德 · 美第奇的“引荐”。当兄长过世后，朱利奥便开始着手准备继任其教廷职位。然而红衣主教弗朗切斯科 · 索代里尼与蓬佩奥 · 科隆纳（Pompeo Colonna，1479 年 5 月 12 日 -1532 年 6 月 28 日）却暗中沆瀣一气，阻挠朱利奥的计划的实行。双方势力长期争执不下，致使选举再度陷入僵局。万般无奈之下，朱利奥决定公开推举阿德里安·德代尔为下任教皇人选，通过“以退为进”的策略来获得与会人员的支持。他原本认为这位来自乌得勒支地区的高阶教士一定无法博得众人的青睐。但结果却大大出乎他的意料，阿德里安得到了绝大多数参与选举的红衣主教的首肯，成功当选教皇一职，被尊称为教宗哈德良六世（拉丁语：Hadrianus PP. VI）。

哈德良六世延续了此前在乌得勒支的简朴的生活作风。他不仅没有举办任何铺张浪费的庆典活动以庆贺自己的胜利，还严格将自己的每日开销控制在 1 达科特的范围之内。针对前任利奥十世任期内的种种不端行为，哈德良六世都准备予以大刀阔斧的改革，以此希望缓解宗教改革对罗马教廷的冲击。除此之外，他还强迫众高阶教士离开富足愉悦的罗马城，要求他们前往各自负责的教区生活。对于大多数红衣主教来讲，他们之所以同意哈德良六世当选为教皇仅仅只是为了避免美第奇家族的连任。他们非但无意改变教会的现状，反而担心其奢华无度的生活作风遭到废止，而这位“野蛮人教宗”（pontefice barbaro，意大利历史学家弗朗西斯科 · 奎齐亚迪尼对哈德良六世的评价，而这实际上也代表了大多数罗马人的心声）的主张无疑加深了这些高阶教士内心的恐惧。1523 年 9 月 14 日，哈德良六世突然死于肾病，而这也被后世的部分学者认为是其死于他人毒杀的佐证。

哈德良六世的不幸遭遇使得朱利奥再次看到了当选教皇的希望，然而在此之前他必须率先解决两位红衣主教——弗朗切斯科与蓬佩奥达成的政治同盟。前者在遭到利奥十世背叛后，似乎打定主意要在余生中尽可能的报复美第奇家族，而后者则有心参与罗马教皇的选举。值得一提的是，由于在此前查理五世与弗朗索瓦一世对神圣罗马帝国王位的争夺中，为打击德意志教士马丁 · 路德及其信众，教皇利奥十世决定抛弃其法国盟友转而支持查理五世。弗朗索瓦一世自然无法理解教皇稳定罗马天主教统治的“苦衷”，双方外交关系在博洛尼亚谈判之后又一次恶化。此时的法国自然不愿看到另一位美第奇当选为罗马教皇，因此弗朗索瓦一世和众法国红衣主教最终决定支持弗朗切斯科和蓬佩奥二人。在整整两个月的时间过去后，选举团还是无法决定第 219 任教皇的归属。会议厅外的罗马人民对此大为不满，他们通过示威游行和暴动来宣泄对选举团低效工作的抗议。凭借着金钱行贿外加神圣罗马帝国皇帝查理五世与英国国王亨利八世（Henry VIII，1491 年 6 月 28 日 -1547 年 1 月 28 日。曾因坚决反对马丁 · 路德发起的宗教改革而获得了教皇利奥十世的赞许，被后者赐予“信仰保护者”的头衔）两位君主的拥护，朱利奥最终得以在这场权力争夺战中胜出，成为教皇克雷芒七世（拉丁语：Clemens PP. VII）




▲教皇克雷芒七世

查理五世与弗朗索瓦一世之间的战争仍未停止。此时的法国大军又一次翻越阿尔卑斯山，向着意大利本土的米兰进军。所发生的一切简直就是 1515 年利奥十世当选为教皇之初的翻版，现在克雷芒七世急需组织兵力以应对来自法国方面的军事威胁。经过慎重考虑后，教皇决定与查理五世合作。1525 年 2 月 24 日，法国叛将夏尔三世 · 德 · 波旁（Charles III, Duke

of Bourbon，1490 年 2 月 17 日 -1527 年 5 月 6 日）率领麾下士兵大败法军于意大利伦巴第西南部市镇帕维亚（意大利语：Pavia），弗朗索瓦一世本人都沦为了查理五世的战俘。一个英明的统治者一定懂得如何均衡各方的权力，在法国于帕维亚战役中彻底失败之后，克雷芒七世定然不愿看到神圣罗马帝国一家独大的政治局面。在他的组织之下，1526 年，教皇国连同法国、佛罗伦萨共和国、威尼斯共和国以及米兰公国等一道组成了科涅克同盟（League of Cognac）。原本根据查理五世与弗朗索瓦一世签署的《马德里条约》的规定，后者必须在同意割让全部勃艮第地区（法语：Bourgogne，指占地面积为 31582 平方公里的法国中部大区）并且放弃那不勒斯和米兰统治权的情况下才可恢复自由。弗朗索瓦一世被迫同意了神圣罗马帝国皇帝开出的条件，但是在其回国后他便拒绝履行自己的承诺，单方面撕毁了《马德里条约》。值得玩味的是，原本受到法国威胁的克雷芒七世竟然以上帝的名义宣布弗朗索瓦一世毁约举动的合法性。教皇的背信弃义无疑使得查理五世倍感愤怒。1526 年 9 月 20 日，在这位神圣罗马帝国皇帝的支持之下，此前曾在教皇选举之中落败的红衣主教蓬佩奥 · 科隆纳携 5800 名士兵（另有 3800 名之说）进驻罗马城。他们不仅攻占了天主教标志性建筑圣彼得大教堂（拉丁语：Basilica Sancti Petri），甚至还将克雷芒七世的居所洗劫一空。面对危机，前往圣天使堡（意大利语：Castel Sant'Angelo）避难的教皇只能赦免蓬佩奥进攻罗马的罪行，并且同意不再组建任何旨在针对神圣罗马帝国的军事同盟。事实最终证明这一切不过是克雷芒七世的缓兵之计，他本人连同整座罗马城一道都将因其背叛而惨遭劫难。

1526 年，就在罗马危机数周之后，教皇克莱芒七世便开始了他反对神圣罗马帝国的行动。他的首位打击目标正是蓬佩奥 · 科隆纳本人，这位红衣主教不得已只能投靠到那不勒斯总督查理 · 德 · 拉努瓦（法语：Charles de Lannoy，约 1487 年 -1527 年 9 月 23 日）的麾下，而后者已经为查理五世筹备好了一支劲旅，准备时刻“给教皇本人一个永生难忘的教训”。为保险起见，查理五世特地抽调了由作战经验丰富的德意志将领格奥尔格 · 冯 · 弗伦兹贝格（德语：Georg von Frundsberg，1473 年 9 月 24 日－ 1528 年 8 月 20 日）率领的神圣罗马帝国士兵前去协助此前叛变的法国将领夏尔三世。有必要说明，这 12000 名德意志士兵是在三个星期内仓促招募的，而行军途中所需要的物资却又没能及时得到补给，这意味着其随时都有叛变的风险。果不其然，当这支大军冒着 11 月的风雪严寒艰难翻越阿尔卑斯山后，就逐渐陷入到粮草与军饷匮乏的窘境中。当士兵们听闻军队首领有意与教皇克莱芒七世签署和平协议的消息后，这支部队的愤慨与不满终于达到了顶点。他们强烈要求格奥尔格攻打罗马并劫掠城中的财富以弥补其经济损失，后者在苦劝无果的情况下突发中风，不得不暂且前往费拉拉进行修养。现如今，这支军队的指挥权落在了波旁公爵夏尔三世的身上，可这位出身法国的军事将领更加无法约束手下的神圣罗马帝国士兵。最终于 1527 年 3 月 13 日，大军发生了哗变，夏尔三世不得已只能同意进军罗马。在这人数超过 30000 人行进的途中（包括一批由奥朗日王子菲利贝尔特带领的西班牙士兵），又吸引了不少企图趁火打劫的土匪与逃兵，加上其自身所裹挟的路德派支持者，罗马所面临的危机实在不容乐观。然而不知是因为恐惧抑或是对情形的错误估计，身在罗马城中的教皇克莱芒七世始终对敌人的动向无动于衷。后者非但在德意志士兵哗变近一个月之后才组织进行城防工作，同时还无视了波旁公爵夏尔三世要求其支付高额赎金以安抚下属的建议。经过一番慌乱的筹措工作后，教皇国勉强凑集了一支人数不足 8000 人的守备军队，这座承载着基督教传统与基石的城市已然遭到了上帝的遗弃。

1527 年 5 月 6 日，来自神圣罗马帝国与此前驻守在米兰的西班牙军队开始发动攻城。在一片混乱之中，主帅夏尔三世



▲罗马之劫

在被敌军的火绳枪击中后直接当场毙命，其麾下的士兵在群龙无首的情况之下更加肆无忌惮。在驻守罗马城的瑞士近卫队的拼死抵抗下，教皇克莱芒七世才得以逃进圣天使堡中避难。相比之下，生活在罗马城中的普通市民就远没有这般幸运了。攻入至城中的士兵烧杀抢掠长达三日之久，惨遭杀戮的平民和被掠夺的财富全都不计其数。此时的克雷芒七世已然成为瓮中之鳖，他于 6 月 5 日被迫同意了支付高达 4000 杜卡特金币并且向神圣罗马帝国割让土地的羞辱条约。然而即便如此，教皇的人身安全依然无法得到保障。一群仍不满足的德意志和西班牙士兵叫嚣着要攻破圣天使堡，杀死被囚禁的克莱芒七世。为保全性命，教皇被迫蓄起了胡子并换上了破旧的衣物。他将随身携带的金器全部融化后，缝在随身穿着的衣服内衬中。12 月 7 日，他和随行的仆人借机逃出了沦陷的罗马，直奔美第奇家族的大本营佛罗伦萨。

罗马之劫所造成的后果是连环性的。它不仅使意大利东北部的“水城”威尼斯取代罗马成为新的文艺复兴之都（在“不幸的”皮耶罗统治佛罗伦萨共和国期间，这座城市就开始逐渐丢掉了“文艺复兴之都”的桂冠），还佛罗伦萨再度掀起了一场反对美第奇家族的运动。在萨沃纳罗拉统治这座城市后，生活在共和国中的居民已然不像“国父”科西莫或“伟大的”洛伦佐时期那样共同维护美第奇家族的统治了。帕莱斯奇一派遭到了无情的镇压，佛罗伦萨重新获得自治。面对此危急的情况，教皇克莱芒七世决定与神圣罗马帝国方面缔结和约。1529 年 6 月 29 日，双方于西班牙的巴塞罗那正式签署有关协议。根据协议的内容，克莱芒七世将为查理五世举行意大利国王登基典礼仪式。作为回报，查理五世需要向教皇和美第奇家族提供兵力支持以便重新夺回对佛罗伦萨的控制权。

在共和国内部，主张与教皇军背水一战的主战派最终占据了上风。当地居民积极组织起一支民兵队伍，同时还邀请米开朗琪罗全权负责城防工事的修筑工作。协助教皇进攻佛罗伦萨的将领正是此前曾参与过“罗马之围”的奥朗日王子菲利贝尔特，他命令随行的四万大军将整个共和国包围，企图通过围城的方式来逼迫佛罗伦萨平民们就范。在军事将领弗朗切斯科·费鲁奇（意大利语：Francesco Ferruccio，约 1489 年 – 1530 年 8 月 3 日）的率领下，共和国得以勉强保证了生活必需品的供给。然而好景不长，1530 年 8 月 3 日弗朗切斯科在加维纳纳村（Gavinana）突遭一队西班牙士兵，在经过抵抗之后不幸被杀害。佛罗伦萨人民的最后一道心理防线终于被击溃，现如今他们必须忍受饥饿与瘟疫的双重折磨。在经过大约一年左右的围困后，一个由佛罗伦萨市民组成的代表团决定向教皇求和，他们答应了支付巨额赔款，释放被关押的美第奇家族成员以及移交全部的军事堡垒等条件。这之后自然就是每一名佛罗伦萨人都极为熟悉的政治流程：改组共和国执政团、由美第奇家族成员及其亲信当选、美第奇家族再度成为共和国的实际主人。

罗马之围与佛罗伦萨共和国市民们的背叛都极大的损耗了克莱芒七世的健康，更无需提及欧洲大陆的另一端，神圣罗马帝国中如火如荼的宗教改革与英国脱离罗马教廷寻求宗教自治而导致的天主教世界的进一步分裂。1534 年 9 月 25 日，教皇因疾病的折磨死在了罗马。死后的克莱芒七世被安葬于罗马的神庙遗址圣母堂（拉丁语：Basilica Sanctae Mariae supra Minervam），他的尸首和棺椁都遭到了罗马平民的无情戏虐。在此之前，他竭力恢复了与传统盟友法国的友好关系，将美第奇家族的继承人，于 1519 年 5 月 4 日因梅毒感染去世的乌比诺公爵的女儿卡特里娜·玛丽亚·罗莫拉·迪·洛伦佐·德·美第奇（意大利语：Caterina Maria Romola di Lorenzo de' Medici，1519 年 4 月 13 日 -1589 年 1 月 5 日）嫁给了法国国王弗朗索瓦一世的次子亨利二世（法语：Henri II，1519 年 3 月 31 日 -1559 年 7 月 10 日）。属于两位教皇的篇章业已结束，法兰西迎来了一位来自意大利本土的新王后，而美第奇家族则将由一名非正统血脉的年轻人来续写属于他们的传奇。



▲图为英国国王亨利八世。在教皇克莱芒七世拒绝通过他与妻子阿拉贡的凯瑟琳的离婚请求后，亨利八世与罗马教廷的关系交恶并最终致使英格兰教会脱离前者的统治。

佛罗伦萨公爵

亚历山德罗·德·美第奇（意大利语：Alessandro de' Medici，1510 年 7 月 22 日 -1537 年 1 月 6 日）为教皇克雷芒七世的私生子。当奥朗日王子菲利贝尔特于 1530 年击败佛罗伦萨自治政府并帮助美第奇家族恢复在当地的统治权后，克雷芒七世便将亚历山德罗任命为佛罗伦萨公爵，全权负责处理家族事务。数月后，在神圣罗马帝国国王查理五世的应允下，亚历山德罗荣升为世袭公爵，自此佛罗伦萨正式结束了共和国时代。综合各方面因素来看，亚历山德罗的身上没有丝毫领导者所应具备的才干，其骄奢淫逸的生活作风遭到了时人的强烈抨击。当这位年轻的公爵大人结识了远房亲戚洛伦奇诺·德·美第奇（意大利语：Lorenzaccio de' Medici，1514 年 3 月 23 日 -1548 年 2 月 26 日）后，他的私人生活就越发糜烂放荡了。洛伦奇诺早年生活在罗马，后因时常在酒醉之后用佩剑挥砍古罗马广场之上摆放的古代雕像而被愤怒的教皇驱逐出境。当其辗转来到佛罗伦萨之后，便倾尽全力以博得亚历山德罗的好感。两人时常一起花天酒地，身着异性服装，骑马在佛罗伦萨的大街小巷上招摇过市。洛伦奇诺表面上对亚历山德罗敬爱有加，而后者同样对此深信不疑。然而在这背后，却隐藏着他对这位佛罗伦萨世袭公爵的嫉恨。洛伦奇诺是曾经的“佛罗伦萨国父“科西莫兄长的直系后裔，然而即便如此，他的生活条件与地位却无法与他的出身相匹及。洛伦奇诺始终坚信自己才是继承美第奇家族事业的正统血脉，而私生子出身的亚历山德罗却仅仅凭借着教皇克雷芒七世的权威凌驾于自己之上，这自然激起了前者强烈的不满。随着时间的推移，洛伦奇诺心中的愤懑逐渐积压成为对亚历山德罗的怨念，一个刺杀现任佛罗伦萨公爵的计划正逐渐浮出水面。



▲教皇克雷芒七世

卡特琳娜·索代里尼·吉诺利（意大利语：Caterina Soderini Ginori，？ -1586 年 6 月 7 日）是洛伦奇诺·德·美第奇的姐姐，当其年迈的丈夫莱昂纳多·吉诺利（意大利语：Leonardo Ginori）去世后，这个女人便不幸成为了寡妇。洛伦奇诺用花言巧语成功地说服了亚历山德罗，诱使他与卡特琳娜发生关系。1537 年主显节（Epiphany，基督教节日，其时间为每年的 1 月 6 日。主显节主要是为了纪念圣主耶稣降临人世，因东西方教义的不同其在庆祝方式与节日目的上均有略微的差异）当晚，喝得酩酊大醉的公爵按照约定来到了洛伦奇诺的府邸。全无戒备之心的亚历山德罗在解下了随身携带的佩剑后便倒头大睡，这给了洛伦奇诺和他雇佣的专职杀手斯科隆康





▲在雇佣杀手斯科隆康科罗的协助之下，洛伦奇诺残忍的杀害了佛罗伦萨公爵亚历山德罗。



科罗（意大利语：Scoronconcolo，？ -1539 年）以可乘之机。公爵虽在察觉遇刺之后全力反抗，但最终还是倒在了两人的匕首之下。在确定亚历山德罗没有任何生命迹象后，洛伦奇诺锁上了凶杀现场的房间并将钥匙带在身上，这之后他便与斯科隆康科罗一道策马奔向威尼斯。洛伦奇诺原本以为当佛罗伦萨民众知晓自己刺杀公爵的“伟业”后，一定会对其铲除本国的“尤利乌斯·凯撒”（拉丁文：Gaius Iulius Caesar，前 100 年 7 月 - 前 44 年 3 月 15 日。其成功地将罗马由共和国体制转变为帝制，推行独裁统治。洛伦奇诺曾将佛罗伦萨公爵亚历山德罗比作凯撒大帝，其本人则为刺杀独裁者的凶手布鲁图）而感恩戴德。这之后，市民们一定会邀请他返回佛罗伦萨并统领这座城市。然而洛伦奇诺所幻想的种种并未能成为现实，这场谋杀仅仅使得他在余生中被迫过着颠沛流离的政治流亡生活并于 1548 年 2 月 26 日遇刺身亡。

由于洛伦奇诺在刺杀公爵后将房间钥匙一同带离了凶杀现场，因此直至第二天夜晚众人在撞开房门后才发现了地毯下隐藏的尸体。弗朗切斯科 · 圭恰迪尼（意大利语：Francesco Guicciardini，1483 年 3 月 6 日 -1540 年 5 月 22 日）是亚历山德罗的私人顾问，这位曾经历过 1527 年佛罗伦萨革命的政治家深知当反美第奇家族势力在得知公爵的死讯后，一定会再度发动政变以推翻佛罗伦萨现任政府。在他的建议之下，美第奇家族秘密地处理了佛罗伦萨公爵的尸体并封锁了一切有关前者遇害的消息。次日，斯莱帕齐一派的代表被要求前往市政厅召开紧急会议，现阶段的当务之急是尽快选举出一名美第奇家族的继任者进而稳定国内的政治局势。由于美第奇家族的惟一直系继承人凯瑟琳 · 德 · 美第奇此时业已嫁入法国王室，因此候选人只得从家族旁支中选出。枢机主教因诺琴佐 · 奇博 (意大利语：Innocenzo Cibo，1491 年 8 月 25 日 -1550 年 9 月 23 日) 为教皇克雷芒七世派驻佛罗伦萨的代表，他全力支持亚历山德罗的私生子朱利奥 · 迪 · 美第奇（意大利语：Giulio de'Medici，1527 年 -1600 年）继任其父的头衔，而他自己则将作为摄政王暂时接管一切大小政务。然而弗朗切斯科 · 圭恰迪尼却对此表示强烈反对，他更希望科西莫一世 · 德 · 美第奇（意大利语：Cosimo I de' Medici，1519 年 6 月 12 日 -1574 年 4 月 21 日）——于 1527 年抗击德意志雇佣军入侵阵亡的将领乔瓦尼 · 德拉 · 班代 · 内雷（意大利语：Giovanni dalle Bande Nere，1498 年 4 月 6 日 -1526 年 11 月 30 日）的后人当选为美第奇家族和佛罗伦萨的新任领导人。如同 1521 年的教皇选举一样，双方势力始终无法就继任者一事达成一致。面对陷入僵局的局势，圭恰迪尼以圣塞波尔克罗镇领主为代价收买了护卫队长亚历山德罗 · 维泰利（意大利语：Alessandro Vitelli，1500 年 -1554 年 5 月），他要求后者命令自己的士兵在市政厅外高呼科西莫一世的名字并于领主广场制造政治暴动的假象。最终奇博被迫放弃推选朱利奥 · 迪 · 美第奇，由科西莫一世继任佛罗伦萨公爵俨然成为板上钉钉的事实。实际上，不论是红衣主教，抑或是圭恰迪尼，其真实的政治目的都无外乎是扶植一个美第奇家族的傀儡继而形成一个以自我为统治核心的佛罗伦萨统治圈。然而诚如本韦努托·切利尼（意大利语：Benvenuto Cellini，1500 年 11 月 3 日 -1571 年 2 月 13 日）所预想的一样：“众人给予了一名年轻人一匹好马，但是却要求他只能在划定的范围内奔腾。倘若这名年轻人决心跳出圈子，众人又能奈他如何呢？”



托斯卡纳大公

早在斯莱帕齐一派仍在为继任者一事而争吵不休之时，圭恰迪尼便已派遣使者前往穆杰洛（意大利语：Mugello，为意大利佛罗伦斯省的一个市镇）邀请科西莫一世返回佛罗伦萨当政。当科西莫一世于 7 岁丧父后，他便和母亲玛丽亚·萨尔维亚提（意大利语：Maria Salviati，1499 年 7 月 17 日 -1543 年 12 月 29 日）一道过起了居无定所的生活。或许是继承了其父乔瓦尼·德拉·班代·内雷英勇好战的基因，年轻的科西莫一世经常会放弃学业外出游历或前往军营中与士兵为伍。当教皇克雷芒七世听闻自己年仅 14 岁的外孙有意成为一名骑士的消息后，他便即刻下令彻底打消了后者的这一念头。然而值得庆幸的是，科西莫一世并没有因教皇的影响而改变自己人涉卬否的性格。原本他可以凭借自己佛罗伦萨公爵的头衔尽情享乐，然而他最终却选择将全部的精力投入到统治国家之上。科西莫一世会听取身边顾问及亲属的意见，但是他从来不会全盘接受。相比之下，他更倾向于相信自己的判断。初登佛罗伦萨政坛，科西莫一世便已对弗朗切斯科·圭恰迪尼以及红衣主教奇博等人的政治野心有所警惕。现如今的当务之急，便是尽快向众人证明自身的实力。令其欣慰的是，在他执政短短数月之后，科西莫一世便如愿等到了一个时机。



▲第一任托斯卡纳大公科西莫一世·德·美第奇

1434 年，遭政敌陷害并被驱逐出境的科西莫·迪·乔凡尼·德·美第奇凭借着灵活的政治手腕得以与家人一道重返佛罗伦萨。共和国中的数个与之敌对的老牌家族都得到了应有的惩罚，其中的大部分被处以流放，而这其中就包括权倾一时的斯特罗齐家族（House of Strozzi）。斯特罗奇家族的后人将美第奇家族曾赋予的耻辱与仇恨铭记在心，他们关注着佛罗伦萨境内的一举一动，以期在合适的时机推翻后者的统治。在斯特罗奇家族看来，佛罗伦萨人民对亚历山德罗的统治早已怨声载道，现如今定然对科西莫一世的统治同样心怀不满。倘若流放家族趁机派兵施以援手，美第奇家族在佛罗伦萨的统治根基定当不攻自破。在数个流放家族的共同资助之下，一支致力于推翻科西莫一世及其家族的军队被组建起来，其领导人为来自斯特罗奇家族的菲利普·斯特罗奇（意大利语：Filippo Strozzi，1489 年 1 月 4 日 -1538 年 12 月 18 日）。当科西莫一世得知这一消息后，他当即下令指派亚历山德罗·维泰利率军进行抵抗。最终，在西班牙军队的协助之下，佛罗伦萨军队于蒙特穆洛（意大利语：Montemurlo，意大利普拉托省的一个市镇）大败敌军并俘获了数名流亡家族的领袖。年轻的佛罗伦萨公爵谙熟权术之道，他即刻下令将战俘游街示众，随即便处死了其中的 16 人。剩余的敌对派家族领袖虽被判处长期监禁而得以逃过一劫，但是其中的大部分都遭到了秘密处决，而叛军将领菲利普·斯特罗奇则选择自行使用匕首自尽。此举在震慑了反美第奇家族的敌对势力的同时，也向斯莱帕齐一派中的部分“不安分分子”发出了一个明确的信号：众人给予了科西莫一世一匹快马，而他注定不会尊崇众人的指示在划定的范围内进行活动。

在处理完由数个流放家族引发的统治危机后，科西莫一世便开始将注意力转移到佛罗伦萨的内政中来。由于神圣罗马帝国皇帝查理五世的干涉，此时的美第奇家族实际上在佛罗伦萨的领土范围之内并不享有完整的统治权，其很大程度上只能算作查理五世安排在当地的政治附庸。为恢复家族往日的地位，科西莫一世决定采取了两大策略。一方面，他成功迎娶了那不勒斯总督佩德罗·阿尔瓦雷斯·德·托莱多（西班牙语：Pedro Álvarez de Toledo，1484 年 7 月 13 日 -1553 年 2 月 21 日）的女儿托莱多的埃莉诺（Eleanor of Toledo，1519 年 1 月 11 日 -1562 年 12 月 17 日）。佩德罗不仅拥有相当可观的家产，其本人更是受到神圣罗马帝国皇帝的重用。现如今，美第奇家族与传统盟友法国间的关系仍存在着间隙，因此科西莫一世急于寻找另外一个可靠的政治盟友。与佩德罗家族的联姻，自然为他带来了西班牙军队的保护与支持。另一方面，因查理五世与弗朗西斯一世之间的战火重燃，欧洲的政治形势再度陷入紧张的局面。科西莫一世不失时机，向神圣罗马帝国皇



帝提供了巨额财政支持，此举恰好解决了查理五世无从招募雇佣军作战的尴尬处境。鉴于新上任的教皇保罗三世（拉丁语：Paulus PP. III，1468 年 2 月 29 日 -1549 年 11 月 10 日）与神圣罗马帝国方面紧张的关系，此时的查理五世也亟须拉拢一名意大利本土的政治力量以维护其在亚平宁半岛上的利益。科西莫一世在此紧急关头主动向查理五世示好，无疑得到了后者的赏识。科西莫一世不失时机，向皇帝提请撤销驻守在比萨等地的西班牙军队。查理五世对此欣然应允，此举意味着美第奇家族自此可以在政治上大展拳脚，全权治理佛罗伦萨境内的一切事务。

很显然，科西莫一世绝对不满足于偏安一隅的政治生活，他的野心早已超出了美第奇家族的传统大本营佛罗伦萨。1554 年，年轻的公爵便开始了他的权力扩张计划。在他的要求下，佛罗伦萨进军锡耶纳共和国，以期夺得对当地的统治权。经过漫长的三年战争，科西莫一世终于如愿以偿。虽然在佛罗伦萨市政厅中的绝大多数官员看来，占领锡耶纳共和国不过是为公爵的年收入增加了 6 万弗罗林金币，这与佛罗伦萨所付出的财力与兵力损耗简直不值一提。但事实终将证明科西莫一世对时局判断的准确性，在此后的几年间，佛罗伦萨又接连将厄尔巴岛（意大利语：Isola d'Elba，托斯卡纳群岛的主岛）、托斯卡纳南岸、里窝那三地并入其领土范围。科西莫一世不但籍此于 1569 年由佛罗伦萨公爵一跃成为由教皇庇护五世（拉丁语：Sanctus Pius PP. V，1504 年 1 月 17 日 -1572 年 5 月 1 日）钦点的首位托斯卡纳大公。更为重要的是，凭借着厄尔巴岛及里窝那两座港口城市，佛罗伦萨得以打造一支战斗力强悍的海军。这不可谓不是美第奇家族中的一项创举，在一定程度上，科西莫一世已然超越了在此之前的任何一位家族先祖。对于佛罗伦萨而言，其终于可以摆脱作战效率低下的意大利雇佣军，在真正意义上拥有了一支守卫本土利益的军事力量。

作为托斯卡纳大公，意味着科西莫一世需要处理更为繁杂的政务。为保证行政效率，大公本人对政府运作模式进行了改革。在佛罗伦萨传统的寡头政治的基础上，科西莫一世设立了任期时间为两个月的执政团，其成员包括一名最高军事指挥官以及九名贵族。除此之外，又增设了任期长达半年的 36 人议会和 90 人大议会。由于彼时各大行政机构分散于佛罗伦萨城的不同方位，这在很大程度上给政务处理造成了诸多不便。为解决这一问题，科西莫一世聘用了意大利文艺复兴时期的知名画家与建筑师乔尔乔 · 瓦萨里（意大利语：Giorgio Vasari，1511 年 7 月 30 日 -1574 年 6 月 27 日），要求他为政府设计并建造一所政务办公室。值得一提的是，这座建筑正是日后享誉世界的乌菲兹美术馆（意大利语：Galleria degli Uffizi，Uffizi 一词有办公室的含义）的前身。佛罗伦萨的公务人员自此每日于这座建筑中辛勤工作，科西莫一世同样以身作则，他往往自每日黎明时分开始处理当日的政务。在他的努力之下，托斯卡纳地区整体水渠以及运河网道的工程得以完善，因战乱及其他因素影响而造成的比萨经济危机也得到了有效的缓解。更为重要的是，托斯卡纳地区的两大高等学府——佛罗伦萨大学与比萨大学又重新得以发展，这将对文艺复兴后期的科学发展提供诸多便利。

在辛勤工作之余，科西莫一世同样保持着对狩猎、捕鱼以及户外运动的爱好。除此之外，和此前所有的美第奇家族成员一样，科西莫一世同样积极投身于艺术赞助的事业当中。除前文中提及的乔尔乔 · 瓦萨里外，艺术家本韦努托 · 切利尼、雅格布 · 卡鲁西（意大利语：Jacopo Carucci，1494 年 5 月 24 日 -1557 年 1 月 2 日）、布龙齐诺（意大利语：Bronzino，1503 年 11 月 17 日 -1572 年 11 月 23 日）和历史学家暨诗人贝尼铁托·瓦尔奇(Benedetto Varchi，1503 年 3 月 19 日 -1565 年 12 月 18 日）等名噪一时的大师都曾是科西莫一世的座上



▲乌菲兹美术馆

宾。也正因为如此，佛罗伦萨在“不幸者”皮耶罗二世·德·美第奇丢掉“文艺复兴之都”的称号后实现了艺术中兴。科西莫一世的功绩引起了旁人的妒恨，加之反美第奇家族势力的蠢蠢欲动，大公本人实际上处于一个相当危险的境地，而这并非空穴来风。在科西莫一世一次外出游泳的过程中，他的政敌就将大公时常进行跳水的水底布满了铁蒺藜和尖刀。好在因天气晴朗，科西莫一世的随从及时看到了水下锐器的反光，从而避免了惨剧的发生。自此之后，科西莫加强了自身的安保工作，他在外出随行时总会携带足够的近身保镖并身着内衬护甲。此外，他还在佛罗伦萨的街道上修建了一条供其私用的空中走廊。战斗力强悍的瑞士雇佣军得到了大公的青睐，他们被聘请成为了佛罗伦萨的新任常备部队，从而防止城中可能发生的政变。

当大公夫妇由此前的旧址维奇奥宫（意大利语：Palazzo Vecchio，亦称“旧宫”）搬至皮蒂宫（意大利语：Palazzo Pitti）约两年后，埃莉诺便因丧子之痛和身染疟疾的双重打击不幸去世了。自此，科西莫一世便陷入了深深的悲痛之中。1564 年，大公同样罹患重病，他在健康每况愈下的情况下主动让位给其子弗朗切斯科一世·德·美第奇（意大利语：Francesco I de' Medici，1541 年 3 月 25 日 -1587 年 10 月 19 日）。在大约十年后，即 1574 年 4 月 21 日，科西莫一世因中风离世，享年 55 岁。

法兰西之路





▲从左至右依次为弗朗切斯科一世·德·美第奇、凯瑟琳·德·美第奇与玛丽·德·美第奇

作为首任托斯卡纳大公，科西莫一世的功绩可谓人尽皆知，然而他同时也因苛政、独裁等原因而饱受时人的批评。可相比较于其继任者弗朗切斯科一世·德·美第奇来讲，这些负面评价简直不值一提。作为第二代托斯卡纳大公，弗朗切斯科一世不仅没有父亲的统治智慧，同时也缺乏勤勉治国的意识。所能引起大公兴致的，可能只有女色和炼金术两大爱好。因治内所强行征集的苛捐杂税，外加弗朗切斯科一世声名狼藉的私人生活，都引起了人民广泛的愤慨与不满。1587 年 10 月 19 日，大公与其情妇比安卡·凯佩罗（意大利语：Bianca Cappello）一道突然暴毙。后世的部分学者认为其死因是感染疟疾所致，而也有人坚信是二人是被蓄意毒杀的。考虑到大公生前的种种近乎荒谬的行径，这一推测似乎也并非空穴来风。相比较于美第奇家族的其他成员来讲，弗朗西斯一世对佛罗伦萨的贡献可谓是微乎其微。但好在其女儿玛丽·德·美第奇（意大利语：Maria de' Medici，1575 年 4 月 26 日 -1642 年 7 月 3 日）将与家族的另外一名女性凯瑟琳·德·美第奇一道，共同开启属于美第奇家族的法兰西之路。

当乌尔比诺公爵洛伦佐二世·德·美第奇及其配偶玛德琳·德·拉·图尔·奥弗涅（法语：Madeleine de La Tour d'Auvergne，1498 年 -1519 年 4 月 28 日）双双离世后，年仅 14 岁的凯瑟琳便被送到了修道院寄养。1527 年，罗马之劫的余波传至佛罗伦萨共和国，登时便引起了一场反美第奇家族的浪潮。作为家族的直系后人，凯瑟琳自然被敌对派分子扣为人质。在其脱困不久后，凯瑟琳便被教皇克雷芒七世当作政治筹码嫁入法国皇室。其丈夫，正是“骑士王”弗朗索瓦一世的次子亨利二世。从各种角度来看，凯瑟琳与亨利二世的婚姻关系都算不得融洽。初入法国皇室，凯瑟琳尚可得益于弗朗索瓦一世的照顾而勉强安居。然而当后者于 1547 年 3 月 31 日驾崩后，凯瑟琳的境遇与地位便每况愈下。因其家庭的出身，外加长久都未能为亨利二世产下一子，凯瑟琳可谓受尽了旁人的冷眼与诽谤。作为法兰西王室的继承人，亨利二世始终无法对父亲在 1525 年的帕维亚之战惨败后将其送往西班牙作为人质一事而释怀，而这似乎也造成了这位年轻人偏执且倔强的个性。1547 年，亨利二世正式加冕为王。在此之前，凯瑟琳虽已为他产下了一男一女两个子嗣，但是她的处境实际上并没有太大的改观。相比较于合法妻子，亨利二世似乎更加中意较其年

长 19 岁的王家首席情妇黛安·德·波迪耶（法语：Diane de Poitiers，1499 年 9 月 3 日 -1566 年 4 月 25 日）。出于对西班牙的恨意与报复，亨利二世初期的统治颇具反西班牙的色彩，然而这一系列措施与政策最终都无一例外的以失败而告终。1559 年 4 月 3 日，亨利二世因多重因素的致扰与西班牙国王腓力二世（西班牙语：Felipe II de España，1527 年 5 月 21 日 -1598 年 9 月 13 日）签订了卡托 - 康布雷齐和约（Peace of Cateau-Cambrésis）。这之后，亨利二世又成功与西班牙与洛林公国联姻。为庆祝女儿的出嫁，法国国王举行了规模宏大的比武大会，热爱决斗的亨利二世也加入到赛事当中。然而震惊所有人的是，国王的对手——苏格兰卫队长蒙哥马利伯爵加布里埃尔（Gabriel, comte de Montgomery，1530 年 5 月 5 日 -1574 年 6 月 26 日）竟然将没有枪头的木制标枪刺入了亨利二世的眼中，后者于十日之后便因败血症发作而不幸去世了。尽管凯瑟琳的长子弗朗索瓦二世（法语：François II）成功当选为法国瓦卢瓦 - 昂古莱姆王朝的第三任继承者，而她本人也晋升为摄政王。然而，法兰西的国家大权却被贵族二代



▲值得一提的是，凯瑟琳·德·美第奇在著名策略类游戏《文明 6》中作为法兰西王国的文明领袖粉墨登场。其喜爱间谍活动的领袖特征与特质在一定程度上的确符合这位法国王后的一贯作风。

吉斯公爵弗朗索瓦·德·洛林（法语：Francois de Lorraine le Balafre，2me Duc de Guise，1519 年 2 月 24 日 -1563 年 2 月 18 日）与红衣主教夏尔·德·洛林（法语：Charles de Lorraine，1524 年 2 月 17 日 -1574 年 12 月 26 日）两兄弟所篡取。从一定意义上来讲，凯瑟琳·德·美第奇所处的情形实际上仍不乐观。

当德国教士马丁·路德所引发的宗教改革由神圣罗马帝国延伸至整个欧洲大陆后，其西南方位的近邻法兰西同样将不可避免地受到影响。在彼时的法国内部，一些对时局深感不满的贵族与广大平民一道组成了一支名为“胡格诺”（法语：Huguenot）的新教派别，因教义思想等诸多因素的差异，胡格诺派遭到了旧教势力的强烈抵制与破坏。鉴于吉斯家族（法语：Maison de Guise）为国内颇具影响力的贵族，其同时又为法国旧教最忠实的支持者。惟一有实力可以与其争锋的，只有信奉胡格诺派的波旁家族（法语：Maison de Bourbon）。二者间的不和为凯瑟琳所利用，她通过颁布法律和释放被捕的胡格诺派教徒与领导的手段以壮大波旁家族一方的势力，从而使其抑制吉斯两兄弟的政治影响。这样的政治手段虽堪称高明，然而长此以往却不可避免地会加剧两股宗教政治势力间的矛盾，继而演化成为暴力冲突。预言很快就成为了现实，1562 年 3 月 1 日，胡格诺派教徒在法国北部 - 加来海峡大区诺尔省的瓦西镇举行宗教仪式，适逢二代吉斯公爵及其随从从此地经过。双方间爆发了冲突，公爵麾下的武装卫士造成了胡格诺派教徒约两百人左右的伤亡。这一被历史学家称作“瓦西惨案”的历史事件，成为了日后法国内部旧教派与胡格诺教派长达 30 年的漫长内战的导火索。在惨案发生一年后，二代吉斯公爵便在围攻奥尔良一役中被新教派一方的杀手所谋杀。在此之前，弗朗索瓦二世便因脑病变死亡，其弟查理九世（Charles IX，1550 年 6 月 27 日 -1574 年 5 月 30 日）继任了兄长的权力。法国内战暂时告一段落，胡格诺派领导人加斯帕尔·德科利尼（法语：Gaspard de Coligny，1519 年 2 月 16 日 -1572 年 8 月 24 日）在私下面见了查理九世，以期能够左右这位年轻国王的统治。当凯瑟琳得知这一消息后，她自然因权力受到挑战而怒不可遏。起初，皇后本人的意图为缓和两大势力间的矛盾，她甚至为此将女儿瓦卢瓦的玛格丽特（法语：Marguerite





▲由法国胡格诺派画师弗朗索瓦·杜布瓦绘制的《圣巴托洛缪大屠杀》，事件的始作俑者凯瑟琳王后身处画面左后方的卢浮城堡之上，而惨遭杀戮的加斯帕尔·德科利尼的尸体则悬挂在画面右后方的窗户上。

de Valois，1553 年 5 月 14 日 -1615 年 3 月 27 日）嫁给了胡格诺派的亨利·德·波旁（即后来波旁王朝的创建者亨利四世，Henri IV，1553 年 12 月 13 日 -1610 年 5 月 14 日）。现如今考虑到加斯帕尔·德科利尼已然越过了自己的底线，凯瑟琳最终决定采取手段维护其统治。在玛格丽特与亨利大婚的第五天，皇后授意吉斯家族铲除加斯帕尔，后者最终于 1572 年 8 月 24 日凌晨在其府邸被瑞士皇家卫队刺杀身亡，其尸体随后被直接抛出窗外。加斯帕尔的死亡几乎瞬间便引发了连锁反应，法国国内约有一万人至七万人之间的胡格诺派教徒惨遭谋杀，史称圣巴托洛缪大屠杀（法语：Massacre de la Saint-Barthélemy）。后世无从得知凯瑟琳对这一悲剧的看法，但这一被誉为“数个世纪最可怕的宗教屠杀”事件的的确确对法国乃至整个欧洲的宗教改革进程都产生了极为深远的影响。

1574 年，查理九世因精神失常于万塞讷去世。新王亨利三世（Henri III，1551 年 9 月 19 日 -1589 年 8 月 2 日）很快便完成了登基事宜，但国家大权实际上仍被皇后凯瑟琳所把控。此时旧教与胡格诺之间的矛盾仍然影响着法国，亨利三世明智的采取了“中庸”的统治策略，拒绝偏袒于其中的任何一方。虽然国内紧张的政治对峙形式得到了缓解，然而事实终将证明亨利三世的种种举措无非是暂时延缓了冲突的爆发。1584 年，凯瑟琳最小的儿子安茹伯爵弗朗索瓦（法语：Francis, Duke of Anjou，1555 年 3 月 18 日 -1584 年 6 月 10 日）去世，加之亨利三世本人没有任何属于自己的子嗣，因此波旁家族的亨利·德·波旁成为了法国王权的继任者。这极大地刺激了旧教派，其领导者——第三代吉斯公爵亨利一世·德·洛林（法语：Henri I de Lorraine le Balafre，3me Duc de Guise，1550 年 1 月 31 日 -1588 年 12 月 23 日）率先发难，继而引发了 1585 年 -1589 年法国的三亨利之战（法语：Guerre des Trois Henri，三亨利指当时在位的法国国王亨利三世，波旁家族的亨利·德·波旁以及第三代吉斯公爵亨利一世·德·洛林）。随着战争的发展，旧教一派不断给亨利三世施压，最终使前者被迫宣布亨利·德·波旁将无权继任王位并同时剥夺了胡格诺教派的部分权利。1587 年，一支标榜着新教旗帜的神圣罗马帝国军队入侵了法国，吉斯公爵力挽狂澜摧毁了敌军，此举为他赢得了“旧教护法”的美誉。早在此前，已经有臣民在法国的三级会议之上提出了由亨利一世·德·洛林当选法国国王的主张。现如今，与之相类似的呼声更为高涨。1588 年 5 月 12 日，吉斯公爵率军进驻巴黎，当地居民纷纷主动于街道之上搭建起障碍物，以响应前者推翻亨利三世的号召。法国国王在情急之下只得暂且前往法国中北部城市沙特尔（法语 :Chartres）避难，在凯瑟琳的斡旋之下，查理三世最终同意任命来自波旁家族的天主教信仰者查理·德·波旁（Charles de Bourbon,1523 年 9 月 22 日 -1590 年 5 月 9 日）接替亨利·德·波旁为王位继承人，并且将赦免吉斯公爵拥兵起事的罪名让其担任王国统帅一职。数月后，即 12 月 23 日，吉斯公爵受到查理三世的邀请前往布卢瓦（法语：Blois）进行谈判，最终导致他本人连同其弟红衣主教路易二世（Louis II，1555 年 7 月 6 日 -1588 年 12 月 24 日）当场被杀，其子夏尔·德·洛林（法语：Charles de Lorraine，1571 年 8 月 20 日 -1640 年 9 月 30 日）则沦为了国王的俘虏。当时的凯瑟琳虽仍大权在握，然而在“圣巴托洛缪大屠杀”事件爆发后,皇后的影响力开始不可避免地下滑。当因病卧床的凯瑟琳得知其子设计杀害吉斯公爵一事后，她便知晓其长久以来所竭力维护的平衡已经坍塌，法国的命运极有可能就此被彻底反转。仅数日过后，凯瑟琳便于 1589 年 1 月 5 日病逝。诚如她所预料，其子亨利三世在同年 8 月于巴黎西南郊被一名名为雅克·克列孟（法语：Jacques Clément，1567 年 -1589 年 8 月 1 日）的天主教激进人士所暗杀。自此法国的瓦卢瓦王朝宣告终结，由亨利四世所领衔的波旁王朝登上了历史舞台。

出于政治的联姻通常都会令当事人感到种种不快，这一观念对于亨利四世以及其首任妻子玛格丽特的婚姻同样适用。早在 1572 年的圣巴托洛缪大屠杀中，亨利四世就险些惨遭凯瑟琳的毒手。后在玛格丽特的百般请求之下，才使得王后改变了主意，她随即下令迫使亨利四世抛弃胡格诺信仰改宗旧教，并将其软禁在巴黎。虽然玛格丽特是一个德艺双馨的法国上流社会女子，但亨利四世始终对其无动于衷。两人不仅各自有其专属的情人，在日产生活中也经常会爆发争吵。1599 年，在经过了长达 7 年之久的离婚谈判后，亨利四世最终成功与玛格丽特结束了夫妻关系。根据双方的离婚协议，亨利四世必须迎娶美第奇家族的另外一名女性——即玛丽·德·美第奇，后者将给予亨利四世一笔高达 60 万弗罗林金币的嫁妆以充实彼时法



国空虚的国库。初入法国宫廷的玛丽与此前凯瑟琳的境况相类似，她不仅需要忍受丈夫在宫廷之中的风流韵事（这点可以从亨利四世的“绿色情人”这一称号中略窥一二），同时还要忍受因内战破坏而导致的糟糕的居住环境。虽然历史学家普遍认为相比较于凯瑟琳，玛丽的政治手腕要显得稚嫩许多，然而后者的野心却并不小，甚至在一定程度上有超越前者之势。1610年，亨利四世筹划与西班牙作战。同年的5月13日，他被弗朗索瓦·拉瓦莱克（法语：François Ravaillac，1577年-1610年5月27日）——一名天主教狂热信徒所刺杀。在这位刺客看来，西班牙乃当时天主教世界的领头国家，法国贸然发动与前者的战争是极为不明智的。国王之死给了玛丽掌权法兰西的绝佳机会，她八岁的儿子路易十三（Louis XIII，1601年9月27日-1643年5月14日）成为了波旁王朝的继任者，而王后本人自然顺理成章的成为了法国的实际统治者。在她的亲信之中，身为王国首席大臣的康西诺·孔奇尼（法语：Concino Concini, 1575年-1617年4月24日）是她最为信任的近臣，后者对其政治生涯可谓是产生极为重要的影响。然而好景不长，康西诺权力与地位引起了路易十三的心腹查尔斯·德·阿尔贝（法语：Charles d'Albert, 1575年8月5日-1621年12月15日）的嫉恨，在他的挑拨离间之下，国王最终于1617年4月24日下令暗杀了康西诺，而其母玛丽则在这之后被放逐至布卢瓦，然而这并没能使得这位王后放弃其政治野心。在她的组织之下，其子奥尔良公爵加斯东（Gaston Jean-Baptiste, Duke of Orléans，1608年4月25日-1660年2月2日）以及第四代吉斯公爵夏尔·德·洛林纷纷加入了反对路易十三的战争中，但可惜最终以失败而宣告终结。在与国王的和解谈判中，为加强自身势力在法国宫廷内的根基，她强烈要求近臣阿尔芒·让·迪·普莱西（法语：Armand Jean du Plessis,1585年9月9日-1642年12月4日）加入到了参政院之中。然而事实大大出乎了玛丽的预料，阿尔芒在宫廷中扮演的角色很大程度上是国王路易十三的辅助者，而非为其本人效命。作为报复，玛丽处心积虑想将阿尔芒逐出法国宫廷，但其努力最终都无一以失败而告终。在阿尔芒的劝说下，路易十三准备继承其父攻打西班牙的遗愿，而这却与玛丽掌权之时亲近西班牙的政治主张严重相悖。玛丽及奥尔良公爵加斯东要求路易十三放逐阿尔芒，但国王在多次思考后选择拒绝了两人的提议。1630年11月10日，玛丽王后原本信心满满地认为阿尔芒将会被其子所弃用，但结果却再度与之预料的所大相径庭，这天既是历史上著名的“愚人日”。次年，玛丽被国王路易十三驱逐出境，此举意味着她将正式与法国政坛无缘。在经过了西班牙、英格兰、布鲁塞尔、德国的流放生活后，1642年玛丽最终在贫困中客死在科隆，终年69岁。

虽然美第奇家族的两位女性在政坛中并无过多建树，然而其对法国的时尚、烹饪、建筑、艺术、文化等诸多方面都留下了不可磨灭的印记。现如今，当游客漫步于法国萨纳河畔的卢森堡宫，品尝着著名的美第奇小牛排并欣赏着极具法国特色的芭蕾舞表演时，都需要感谢两位美第奇家族的女性所做出的杰出贡献。虽然美第奇家族的直系血统最终于1737年断绝，但是其基因最终却得以通过凯瑟琳与玛丽而成功地融入了欧洲王室，在一定程度上使美第奇家族的血脉得以通过另一种形式所延续下去。



▲享誉世界的法国烹饪在很大程度上受到了意大利菜肴的启发与影响。



传承？背叛？





▲从左至右依次为斐迪南一世·德·美第奇、科西莫二世·德·美第奇与斐迪南二世·德·美第奇

斐迪南一世·德·美第奇（意大利语：Ferdinando I de'Medici，1549 年 7 月 30 日 -1609 年 2 月 7 日）是弗朗切斯科一世·德·美第奇的胞弟。在兄长过世后，原本在罗马教廷担任枢机主教的斐迪南一世返回了故土佛罗伦萨，开始全权负责家族的一切事物。相比较于弗朗切斯科一世，斐迪南一世的统治手段要明显亲和许多，在这点上他甚至超越了自己的父亲科西莫一世。在他的治内，原本混乱不堪的托斯卡纳地区恢复了统治秩序，比萨与佛罗伦萨的农业与经济再度得到发展。更为难能可贵的是，在其先祖洛伦佐·德·美第奇时期开始逐渐疲软的家族银行得以重新获利，这从根本上稳固了美第奇家族的统治地位与核心。在军事方面，斐迪南一世继承了父亲大力发展海军的传统。他先后于 1607 年与 1608 年解决了盘踞于地中海北非沿岸的海盗危机并且挫败了不可一世的奥斯曼帝国海军。尽管“第三代托斯卡纳大公”的头衔意味着斐迪南一世将被各种琐事缠身，但事实证明这并没有使得他对子女的教育问题有所放松。大约在其将自己的侄女玛丽·德·美第奇送往法国宫廷并与亨利四世达成外交协议的第五年后，斐迪南一世决定为其长子科西莫二世·德·美第奇（意大利语：Cosimo II de' Medici，1590 年 5 月 12 日 -1621 年 2 月 28 日）招募一名家庭教师，最终出身于大公治下比萨地区的伽利略·伽利莱（Galileo Galilei，1564 年 2 月 15 日 -1642 年 1 月 8 日）成功得到了这份工作，开始了一段科学巨匠与托斯卡纳权贵之间的传奇故事。

随着文艺复兴的发展，其最为明显的特征便是这一思想解放运动的重心开始逐渐由艺术向着科学过渡。在这之中，享有“现代物理学之父”“现代科学之父”等美誉，开启近现代自然科学以及天文观测学的意大利本土科学家伽利略·伽利莱当属其中最为著名的代表人物。令人颇感诧异的是，这位功绩等身的科学先驱在早年甚至一度考虑过投身宗教事业，然而在他性格执拗的父亲文森西奥·伽利略（意大利语：Vincenzo Galilei，1520 年 4 月 3 日 -1591 年 7 月 2 日）的一再要求之下，伽利略最终前往比萨大学学习就业以及收入前景颇为可观的医学。在此期间，他第一次接触到了数学及自然科学两大学科。对于当时在比萨大学任教的教授们来讲，在一个有伽利略存在的课堂进行授课的经历简直可以称得上是噩梦般的存在。这位年轻人不仅会提出各式各样刁钻古怪的问题，而且当教授们的解答不能使得他感到满意时，后者会毫不掩饰的表达出自己鄙夷不屑的态度。很显然，与很多天才人物一样，伽利略的性格中也或多或少的存在着一些（抑或是“很多”）自命不凡、唯我独尊的“缺陷”，而这一特性将不可豁免的影响到他的人际关系处理。在完成学业并留校担任数学讲师期间，伽利略便因桀骜不驯的特性与拒绝墨守陈规的表现被校方所解聘。这之后，在第三代托斯卡纳大公斐迪南一世的帮助之下，伽利略动身前往位于意大利北部的帕多瓦大学重拾教鞭，传授几何学、机械学以及天文学三大学科。然而由于高昂的生活开支，伽利略年薪为 500 弗罗林的收入根本无法满足其日常开销。随着经济状况的愈发窘迫，他最终向大公斐迪南一世写信希望可以谋取一份兼职工作。适逢大公正在为科西莫二世·德·美第奇寻觅一位称职的暑期教师，伽利略最终得以应聘成功。为科西莫二世担任私人教师的工作是相当舒适且划算的，这不但意味着伽利略可以在美第奇别墅中安然度过数个月衣食无忧的理想生活，同时还可以获得一笔相当可观的收入。更为重要的是，伽利略现在拥有充足的时间与精力去完成一些实验构想，这样可成功避免来自外界的干扰与质疑。在这期间，年轻的科西莫二世与这位已到不惑之年的中年人建立起了深厚的师生友谊。而可能出乎两人意料的是，这段关系将深刻影响到伽利略晚年的命运。

众所周知，在伽利略林林总总的科学成就之中，天文观测是其最为被后世所推崇的项目之一。从其将当时最为先进的望远镜改造并组装为成像距离多达 32 倍数的那一刻起，将注定

伽利略将与星罗棋布、熠熠生辉的星海结下不解之缘。经过他的长期观测后，伽利略将发现成果汇集成为了一本名为《星际信使》（拉丁语：Sidereus Nuncius）的著作，此书在已经出版之后就引起了时人的热烈讨论。由于在此前伽利略就曾因类似于“物理下坠速度”相类似的科学观点而得罪了信奉亚里士多德学派的科学人士，因此当其再次提出“星空并非永恒不变的”这一与之完全相悖的言论之时，伽利略自然难以避免前者铺天盖地的反对之声。作为对美第奇家族的报答，伽利略决定将最新发现的四颗木星卫星命名为“美第奇星”（现已更名为“伽利略卫星”），此举与受美第奇家族恩宠的艺术家山德罗 · 波提且利绘制著名的《三博士来朝》德行径如出一辙。虽然其此时以被意大利甚至整个欧罗巴大陆所熟知，然而他的薪资收入水平却依旧维持在以前的水平。当斐迪南一世于 1609 年 2 月 7 日因病去世后，其子科西莫二世继承了“托斯卡纳大公”的头衔。因惦念昔日老师的恩情及对家族的赞美，年轻的大公决定授以伽利略“托斯卡纳第一数学、哲学家”的职位，并将坐落于佛罗伦萨南部山区之上的布罗斯格尔多别墅赐予他以便进行天文观测研究。不同于此前威尼斯总督因其望远镜发明对海军的绝佳贡献而授予的“帕多瓦教授”这一空衔，如今伽利略的财政状况终于有了质的改变，这意味着他将可以全身心地投入到对科学的探索中。尽管彼时的罗马教廷对待科学的态度如同对待新教教派一样素无好感，但是伽利略在这一时期的研究成果并没有加以限制或进行迫害。然而当其敌人开始散布诸如“伽利略的研究成果与《圣经》和上帝相悖”的危险言论之后，等待这位科学家本人的命运显而易见。当另外一名天文观测先驱尼古拉 · 哥白尼（拉丁语：Nicolaus Copernicus，1473 年 2 月 19 日 -1543 年 5 月 24 日）的著作于 1616 年遭到罗马教廷的封杀后，伽利略同样得到了当局的警告。万般无奈之下，伽利略只得暂时将其研究所搁置。对于美第奇家族来讲，继续收留伽利略极有可能触怒教皇和众枢机主教，但很显然科西莫二世并没有放弃自己的恩师。在他的庇护之下，伽利略开始在布罗斯格尔多别墅居住，以等待合适的时机继续他的实验与创作。

1623 年 8 月 6 日，红衣主教马费奥·巴布里尼（意大利语：



▲伽利略 · 伽利莱与他所改进的天文望远镜，这位科学巨匠对近现代天文学的贡献无疑是伟大的。



Maffeo Barberini，1568 年 4 月 5 日 -1644 年 7 月 29 日）问鼎教皇之位，他即是教宗乌尔班八世（拉丁语：Urbanus PP. VIII）。在此之前，这位出身于佛罗伦萨的神职人员便与伽利略结下了良好的友谊，乌尔班八世甚至尝试从宗教的角度启发并开导后者，事实证明这的确在一定意义上起到了作用。乌尔班八世的登顶使得长期不得进行任何科学实验和研究的伽利略看到了一丝希望。在他的游说之下，教皇同意他出版一本有关于“日心说”的科学读物，但是务必承认教廷观点的正确性（即太阳是围绕地球旋转的言论）。可不知是伽利略本人的无心之过还是有意为之，在他的这本名为《对话》（全称为“关于托勒密和哥白尼两大世界体系的对话”，意大利语：Dialogo sopra i due massimi sistemi del mondo）的著作中，伽利略将反对其科学观点的亚里士多德学派人士命名为辛普利西奥（意大利语：Simplicio），然而在意大利语境下，这一词语同样代表着“蠢货”（意大利语：simpleton）的含义。这使得这本原本服务于罗马教廷的书籍成为了宣扬伽利略个人研究的科学成果。更为致命的是，伽利略竟然大胆的让这位“愚蠢且荒诞不经的”辛普利西奥说出了教皇此前曾说过的话语，而这也直接触怒了教皇乌尔班八世。在他的命令下，1632 年 9 月，伽利略被传唤至罗马进行审讯。雪上加霜的是，其弟子科西莫二世 · 德 · 美第奇 此时已经于 1621 年 2 月 28 日离世了，现如今没有任何政治势力可向其提供政治庇护或帮助。此时的伽利略已经是 68 岁的高龄，面对来自教廷方面的威胁，他起初坚定其观点不肯动摇。然而随着庭审的推移加之酷刑的威胁，最终迫使这位性格倔强的科学人士不得不低下了他高昂的头颅。伽利略放弃了自己“日心说”的科学观点并且向罗马教廷承认错误，他被罗马当庭判处“终身软禁、不得著书立说”的惩罚。鉴于其严重的疝气和失眠所导致的糟糕的身体状况，教廷最终同意他返回佛罗伦萨修养。与数年前科西莫二世所遇到的情况完全一致，此时的托斯卡纳大公斐迪南二世 · 德 · 美第奇（意大利语：Ferdinando II de' Medici，1610 年 7 月 14 日 -1670 年 5 月 23 日）同样面对着可能触怒教皇的风险抑或是背叛伽利略的抉择。很显然，斐迪南二世出于家族前途以及政治考量而无法改变罗马当局迫使伽利略服罪的结局，但是大公一如既往地决定将向后者提供物质生活保障直至其于 1642 年 1 月 8 日去世。一定程度上，斐迪南二世传承了美第奇家族对被赞助人进行保护的传统。后世的人可能无法原谅伽利略在受到教廷迫害一事

之上美第奇家族的不作为，但是同样也无法就此对美第奇家族做出任何批判。

罗马当局对伽利略的迫害与限制所带来的损失是显而易见的。但幸运的是，晚年被软禁在家中的伽利略仍完成了数部科学著作。而当《对话》一书传至欧洲其他地区时，其影响可谓是空前绝后的。在伽利略去世后，斐迪南二世曾尝试将其厚葬于佛罗伦萨圣十字大殿，但是此举遭到了教皇乌尔班八世的强烈反对。迫于形势，他的尸首被安置在初学生礼拜堂隔壁的小屋旁。1737 年，伽利略被改葬于圣十字大殿。大约在此后的数百年间，罗马教廷对伽利略及其本人的科学学说开始逐渐趋于放缓的态势。1992 年 10 月 31 日，时任教宗若望 · 保禄二世（拉丁语：Sanctus Ioannes Paulus PP. II，1920 年 5 月 18 日 -2005 年 4 月 2 日）通过发表声明的方式承认了教会对伽利略在科学成就方面的误判。此时距离这位科学界璀璨之星的陨落已经过去近 350 年。

美第奇最后的命运







▲从左至右依次为科西莫三世 · 德 · 美第奇、吉安 · 加斯托内 · 德 · 美第奇与安娜 · 玛丽亚 · 路易萨 · 德 · 美第奇

从各个角度来看，斐迪南二世 · 德 · 美第奇都堪称是一个理想的统治者。第五代托斯卡纳大公不仅拥有谦和恭顺的性格，更为难能可贵的是，他还时刻将治下地区人民的利益摆放在首位。有关斐迪南二世的奇闻轶事或传奇经历实在是少之又少，后世的史学家所时常提及的大多是这位大公骄横跋扈的母亲奥地利的玛丽亚 · 马达莱娜（Archduchess Maria Maddalena of Austria，1589 年 10 月 7 日 -1631 年 11 月 1 日）和他那位令人生厌的妻子维多利亚 · 德拉 · 罗维雷（意大利语：Vittoria della Rovere，1622 年 2 月 7 日 -1694 年 3 月 5 日）。除此之外，由斐迪南二世和其弟利奥波多 · 德 · 美第奇（意大利语：Leopoldo de'Medici，1617 年 11 月 6 日 -1675 年 11 月 10 日）所创设的实验科学院（意大利语：Del Cimento）也为后世所津津乐道。虽然这座秉承着伽利略所提倡的实验主义的科学院仅仅存在了短暂的十年，但是其设立的意义和背后所蕴藏的价值要远超于此。和此前端坐在由美第奇家族赞助的艺术学院的众多艺术家一样，现如今托斯卡纳地区的科学家亦可聚集于科学院中交流彼此的实验心得及方法。抛去始于 1621 年的佛罗伦萨三年饥荒与 1641 年与教皇国的交战不谈，斐迪南二世的统治生涯基本是趋于平缓的。1670 年 5 月 27 日，时年仅 59 岁的大公便因水肿、中风和尿道结石的三重折磨而不幸离世了。其长子科西莫三世 · 德 · 美第奇（意大利语：Cosimo III de' Medici，1642 年 8 月 14 日 -1723 年 10 月 31 日）成为托斯卡纳地区的新任统领。

令人遗憾的是，科西莫三世并没能继承其父斐迪南二世令人愉悦的个性。与之全然相反，伴随这个年轻人更多的是对人和事务的极端冷漠。早在 1661 年，斐迪南二世便开始着手为长子科西莫三世寻找一个合适的伴侣，最终时任法国国王路易十三的侄女玛格丽特 · 路易斯 · 奥尔良（法语：Marguerite Louise d'Orléans，1645 年 7 月 28 日 -1721 年 9 月 17 日）为前者所识中，双方拟定了婚约。可能出乎于斐迪南二世预料的是，这位傲慢无礼的法国公主将在此后的数年间通过各种方式折磨自己的儿子，直至其于 1674 年 12 月返回故土。早在玛格丽特由法国向佛罗伦萨进发期间，她便展现出“极端不合作”的特性。在整个路途中，这位法国公主都在哭闹不止。在佛罗伦萨举行的婚礼虽然庄严隆重，然而这显然也未能给玛格丽特带来些许安慰。在后者看来，自己贵为波旁王朝贵族的身分却不得不远嫁于意大利，这实在有损于其出身与地位。玛格丽特与科西莫三世的婚后生活堪称夫妻关系的反面教材。一方面，玛格丽特继续通过各种手段宣泄心中的不满。另一方面，科西莫三世仍然保持着对妻子漠不关心的态度。但令人宽慰的是，



尽管两人的关系一直以来都在持续恶化，然而他们却还是养育了三个子女，这起码可以保证美第奇家族血脉的延续。玛格丽特一直以来都在处心积虑的寻找时机逃离丈夫与佛罗伦萨，这种急切地心情在其产下次子吉安·加斯托内·德·美第奇（意大利语：Gian Gastone de' Medici，1671 年 5 月 24 日 -1737 年 7 月 9 日）后尤为更甚。后在法国国王路易十四（法语：Louis XIV,1638 年 9 月 5 日 -1715 年 9 月 1 日）的干涉之下，玛格丽特终于如愿返回了祖国。科西莫三世终于得以摆脱了这段炼狱般的婚姻关系。

对于继承“托斯卡纳大公”头衔一事，科西莫三世似乎有些手足无措。起初，他选择将政务处置全权交付给自己的母亲维多利亚·德拉·罗维雷打点。然而当后者于 1694 年 3 月 5 日过世后，科西莫三世就不得不独自担负起这份职务。现如今的托斯卡纳地区的财政状况实际上并不乐观，在斐迪南二世发动与教皇的战争从而耗尽国库中的存款后，整个托斯卡纳地区就如同一个渐冻症患者一样开始逐渐丧失自己的身体机能。由于维多利亚长期给科西莫三世灌输宗教思想的缘故，这导致后者无法容忍一切不合乎于基督教的行为准则。根据史实记录，在短短的一年时间内，仅佛罗伦萨地区就发生了近两千次公开处刑。对于习惯了斐迪南一世、科西莫二世和斐迪南二世统治的托斯卡纳人们来讲，这种苛政的实施简直是无法想象的。科西莫三世解决财政亏空问题的手段也堪称是简单粗暴，在向各行业从事者施以重税的同时，他甚至还施行了生活必需品专卖的政策。唯有在商人购买了经商许可证后，他们方可向民众出售食盐或面粉，企图蒙混过关的在被发现之后将同样被严惩不贷。或许是因为日常压力，大公本人逐渐开始养成了暴饮暴食的习惯。他经常会举办奢华的宴会邀请各界人士参加，自己则在其中安然享受着美食所赋予的乐趣。除此之外，科西莫三世及其家人的日常生活也堪称铺张浪费。在佛罗伦萨原本已然消失一段时间的憎恶美第奇家族统治的“传统”再度显现，惟一不同的是，这一情绪伴随着美第奇家族的统治范围开始逐渐扩大到整个托斯卡纳地区。

对于拟定继承人一事，科西莫三世原本将希望寄托于长子斐迪南三世·德·美第奇（意大利语：Ferdinando III de' Medici，1663 年 8 月 9 日 -1713 年 10 月 31 日）的身上。原本这位外表英俊潇洒且极具音乐天赋的年轻人完全具备成为一名合格统治者所必备的胚子。然而令人颇感惋惜的是，斐迪南三世全然无心处理政务。相比之下，他更倾心于与男性歌手们厮混在一起。科西莫三世原本寄希望于给其子安排一门婚事以挽回他对家族的责任感，可惜斐迪南三世对其妻巴伐利亚公爵夫人维奥兰特·比亚特露丝（科西嘉语：Violante Beatrice of Bavaria,1673 年 1 月 23 日 -1731 年 5 月 30 日）的感情平平，他甚至在此后沾染上了梅毒，这意味着他将永远不可能拥有自己的子嗣。现如今，科西莫三世只得接受长子无法继承家族事业的事实，其次子吉安最终被敲定为第七任托斯卡纳大公的候选人。

长期臻于享乐的生活严重侵蚀了科西莫三世的身体情况，但纵使如此他还是活到了 81 岁的高龄，这在医疗条件相对落后的当时是极为罕见的。1723 年 10 月 31 日，这位为人民所痛恨的统治者终于盍上了他的双眼。在他统治长达近 50 年之久的时间里，对托斯卡纳地区所带来的损害是显而易见的。据悉在科西莫三世去世前夕，他原本还打算出台另外一项税收计划以继续剥削自己的臣民。现如今，无论是生活在托斯卡纳的王公贵族亦或是黎民百姓都期望新任大公吉安·加斯托内·德·美第奇能够拯救这座濒临崩溃的公国。然而由于和妻子萨克森劳恩堡的安娜·玛丽亚·弗郎西斯卡（德语：Anna Maria Franziska of Saxe-Lauenburg,1671 年 5 月 24 日 -1737 年 7 月 9 日）同样糟糕的夫妻关系导致他开始逐渐迷恋上酒



精带来的快感。在其掌权之初，吉安确实勤于政事，他寄希望于出台一系列政策来缓解公国内部的种种矛盾并降低了税收标准。但好景不长，这位大公很快便又恢复了往日懒惰的作风。托斯卡纳的大小政务被他委派给心腹朱利亚诺 · 达米（意大利语：Giuliano Dami，1683 年 9 月 14 日 -1750 年 4 月 5 日）代为办理，后者则趁此机会从中汲取好处，任何想要面见大公本人的访客都必须先行贿赂朱利亚诺之后才能如愿以偿。与其兄长斐迪南三世一样，吉安同样也喜欢与年轻貌美的男子相伴。朱利亚诺投其所好，为其搜罗男性伴臣以满足他的这一嗜好。斐迪南三世的遗孀维奥兰特曾试图帮助吉安将其生活重新步入正轨，她试图通过邀请大公与一些文人墨客或学究一同出席宴会从而改变其愈加糜烂的私人生活，然而事情最终除了使得吉安显得更加愚蠢之外全然没有任何其他的正面效果。由于长期在皮蒂宫内足不出户，导致很多佛罗伦萨市民都坚信这位终日醉醺醺的大公已经过世了。此时，曾代表着托斯卡纳大区的美第奇家族的身分已经降至谷底。鉴于吉安同样没有子嗣，在于 1731 年举行的维也纳协议中，欧洲各大国公然决定由其他人继承托斯卡纳的所有权。尽管吉安大公对此表示强烈抗议，但是显然没人会在意他的反对之声。当美第奇家族的最后一任托斯卡纳大公于 1715 年 9 月 1 日死亡后，一支由 6000 名西班牙士兵组成的军队进驻佛罗伦萨，他们此行是目的无疑是为了确保权力的顺利交接。安娜 · 玛丽亚 · 路易萨 · 德 · 美第奇（意大利语：Anna Maria Luisa de'Medici, 1667 年 8 月 11 日 -1743 年 2 月 18 日）为科西莫三世的长女，同时也是吉安的胞姐。早年她曾被父亲安排与普法尔茨选帝侯约翰 - 威廉二世（德语：Johann Wilhelm II，1658 年 4 月 19 日 -1716 年 6 月 8 日）结为夫妻，然而他的这位为人风流的丈夫却不幸将梅毒传染给了安娜，这也致使家族拥有继承人的最后希望被彻底击碎了。在科西莫三世任命吉安作为继承人之前，他实际上曾考虑过推选安娜为托斯卡纳女大公，然而最终却因无人支持而只好作罢。作为美第奇的最后一位直系后裔，安娜被获准居住在她位于皮蒂宫内的房间中。这位慷慨且仁慈的老妇人曾多次将自己的财产用于慈善事业，而这也为她赢得了佛罗伦萨人民的爱戴。1743 年 2 月 18 日，已经 75 岁高龄的安娜 · 玛丽亚 · 路易萨 · 德 · 美第奇平静的离开了这个世界。对于托斯卡纳，意大利甚至于整个欧洲来讲，这个曾经出现过两任教皇、王后以及数名名震一时的银行家与政客的家族已经彻底消失在茫茫史海之中。生活在佛罗伦萨的人民曾幻想着或许“红色小球”可以如同此前一样在经历挫折之后总归故里，继续领导着这座城市前行，但残酷的现实令他们最终不得不接受美第奇家族已经消逝的事实。现如今，美第奇家族曾经奉献给佛罗伦萨的古典建筑以及艺术作品依然静静地矗立在那里，它们向着过往的行人默默诉说着一个曾属于这座城市的无上荣耀与光辉。



▲接替美第奇家族统治托斯卡纳大区的是欧洲最具影响的王朝之一的洛林王朝，其家族血统从 1473 年起一直延续至今。图为洛林王朝的盾徽，其组成的三要素为鸢尾花、雄鹰与十字架。



东瀛采风

文：忠犬小政宗　编：沐枫　美编：咕噜

东瀛采风，此前笔者一直都是在家中完成这个栏目的。不过这一次，从不在暑期出门旅行的笔者，却为了参加小偶像的握手会而在 7 月、8 月先后两次飞往东瀛。既来之则安之，此行当然也要好好地采一采风，于是便有了这篇诞生于旅途中的文章，也算是真正意义上的“东瀛采风”了（笑）。

这个夏天，我终于踏破了岛波海道

■尾道千光寺，我岳父桐生一马在哪呢？



岛波海道（注：しまなみ海道，亦有译作“岛并海道”）北起广岛县尾道市，南至爱媛县今治市，是一条连接了本州岛和四国岛的交通要道。岛波海道全长约 70km，中间连接着散落在濑户内海的向岛、因岛、生口岛、大三岛、伯方岛、大岛六大岛屿。岛与岛之间架有因岛大桥、多多罗大桥、来岛海峡大桥等九座造型各异的架桥，因此岛波海道也有“大桥美术馆”之美称。不过岛波海道最大的魅力并不在于此，而在于与机动车道同时设置的自行车道——一条被 CNN 称为“全球最美”的自行车道。

蓝天之下，绿水之上，奔着只有在海上岛屿才能看得到的濑户内海风光，笔者开始了踏破岛波海道的计划。骑行岛波海道，既可以从尾道出发，也可以从今治出发。不过由于尾道位于东海·山阳新干线上，交通相对便利一些，所以笔者本次选择了从尾道出发。尾道，这座有着“濑户内十字路”、“文学之城”、“坂道之城”等多个美誉的日本遗产城市，也是 2016 年发售的游戏《如龙 6 实现梦想者》的舞台背景。现实世界中的尾道除了不会随处跳出一群“瘪三”（YAKUZA）以外，你在游戏中吃过的尾道拉面、布丁，随地撸过的猫猫，逛过的寺庙都是真实存在的。有兴趣的朋友可以在骑行之前，沿着桐生一马寻找小遥的路线把尾道重新探索一番。

言归正传，重新回到骑行岛波海道的话题上。要把自行车从国内运到尾道并不是一件轻松的事情，因此笔者花了 3000 日元在尾道站附近租了一辆自行车，其中 2000 日元是 2 天的租金，租金包含了车锁和骑行头盔。至于剩下的那 1000 日元，既是押金，也是租金。岛波海道沿途共有 14 个租车点（部分仅可还车），异地还车不退押金。笔者在这里有个小小的建议，出行前最好提前在 SHIMANAMI JAPAN 网站上进行预约，以免当天租不到



■ STU48《ペダルと车轮と来た道と》PV 拍摄地就取景自耕三寺的未来心之丘。



□ STU48 圣地巡礼来一发。

满意的车甚至租不到车。如果你随身携带行李箱也没关系，在尾道站租车点附近就有宅急便，24 寸左右的箱子 1700 日元即可在翌日送达四国岛上的任何酒店。

一切准备就绪，就可以出发啦！岛波海道有三好：景美，人少，路线规划巧。

先说景美，除了前面说的濑户内海和架桥外，海道沿途各岛上有着各自独具特色的美景，比如生口岛耕三寺、大三岛大三祇神社、大岛龟老山展望公园……耕三寺是由富商耕三寺耕三（迷之音：这名字也太鬼畜了）为悼念亡母而修建的寺庙，境内建筑群仿照日本一些有名的寺庙建筑修建，说是日本寺庙建筑博物馆也不为过。寺庙境内还有一处适合拍照打卡的大理石庭园，名为“未来心之丘”。整个区域全部使用意大利进口大理石打造，纯白色的大理石雕塑与蓝天白云相映成趣，而到了春天樱花盛开或是秋天红叶似火之时，更是风景如画，让人流连忘返。而大三祇神社就更不得了了，它的宝物殿内收纳的被指定为国宝、重要文化财产的刀剑甲胄数量占到全日本的八成。而在这些武具中，就包含了战国时代“濑户内圣女贞德”鹤姬所穿戴的女子用甲胄——绀糸裾素悬威胴丸。至于龟老山展望公园，当欣赏到金黄的海面、海面上郁郁葱葱的浮岛以及壮观的来岛海峡大桥构成的夕阳绝景时，保证你会觉得刚刚拼了老命爬坡上来的努力都是值得的。

再说第二好，人少。对比东京、大阪这样的热门旅（购）游（物）都市，濑户内海区域的游客可以说是寥寥可数。虽然没有热闹氛围，但告别人头攒动的热门景点，一个人一辆车，却能用心去感受大自然的美。而人少也并不意味着骑行路上没有相遇。与相向而行的骑行者四目相对，尽管隔着一条马路，当对方微笑着用“こ


■从广岛县"偷渡"到爱媛县。

んにちは（你好）"打招呼的瞬间，笔者也自然地用"こんにちは"应答。而这似乎已经在骑行者们间形成了默契，一路上相互问好相互打气的语句不绝于耳。以往在日本旅游，笔者说的最多两句日语是"ありがとう"（谢谢）和"すみません"（不好意思），而这一次说的最多的日语却是"こんにちは"和"顽张れ（加油）"。让笔者印象最为深刻的是在快要到多多罗大桥上"广岛县—爱媛县"分界线的地方，迎面来了位四十多岁的大叔，炎炎夏日头戴爱媛吉祥物"みきゃん"的绒帽，我俩在擦"车"而过之时，不约而同地举起了右手来了个击掌，没有停留也没有回头更没有自我介绍，只留下了"一期一会"的回忆。而岛上的居民也非常热情，笔者在等红绿灯的时候，跟路旁正在农田里务农的老爷爷随口打了一声招呼，万万没想到老爷爷顺手就摘了农田里的黄瓜送给我，还说了一句加油，现在回想起来依然让人感动不已。

最后第三好——路线规划巧。岛波海道一路上都画好了为自行车导航的蓝线，只要跟着蓝线走即使不使用 GPS 也能顺利到达终点。这条蓝线标示的是踏破海道的最短路线，除了上桥和大岛路段的爬坡骑行以及有点累人以外，其他路程几乎可以说是无坡的平坦大道。而且沿着蓝线骑行，便不会错过便利店、自动售货机、骑行休息点、洗手间等骑行途中必不可少的"存档点"。

横跨本州四国这么酷，还不快来试试？一定会成为一次让你终身难忘的冒险之旅。



■骑行者的打卡圣地。



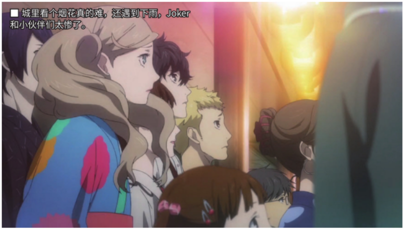
■拿出手机随手一拍，海天一色。


■ 辛苦了一天，得好好恢复体力，第二天继续战斗。

夏日风物诗——花火大会



■里中千枝率先喊出了“玉屋”。


■ 城里看个烟花真的难，还遇到下雨，Joker和小伙伴们太惨了。

在西日本算得上数一数二的花火大会“琵琶湖大花火大会”今年也于 8 月 8 日在琵琶湖畔如期举行，长达 60 分钟的烟花秀总共燃放了 1 万发烟花，吸引了 35 万民游客慕名前往。主办方大会为了配合明年以滋贺县为舞台背景的 NHK 大河剧《麒麟来了》，将今年花火大会的主题定为了“战国 Wonderland 滋贺 · 琵琶湖”，安土城、明智光秀家纹等充满战国时代元素的烟花让笔者不禁感叹：夏天，果然一定要赴一场花火大会啊！

每年 6 月至 8 月，日本全国迎来了花火大会的季节。虽然冬季也有“函馆海上冬花火”、“横须贺倒计时”等花火大会，但说起花火大会，人们还是把它认定为夏日的风物诗。少男少女们身着浴衣，三五成群有说有笑，一边吃着路边摊上的小零食，一边看着绚烂的烟花的场景，无论是日剧日影还是 ACG 作品都不少见。但你有没有想过为什么日本的花火大会是在夏天举行呢？这其实是有历史原因的。

烟花传入日本的时间大致在战国末期 ~ 江户初期，英国人在拜见德川家康时燃放了烟花，第一次看到烟花的德川家康很是新奇，随后便命令三河的铁炮队研发出了观赏用的三河花火，烟花因此流行于战国大名（注：大名，即封建大地主，类似于中国的诸侯）


■ 当天近 38 度的高温也难挡人们对花火大会的热情，琵琶湖边人头攒动，甚至连个站的地方都没有。

之间，并逐渐在平民间普及开来。但是由于当时的建筑物以木质结构为主，一点儿大的火星都能引起火灾，因此幕府对燃放烟花做出了限制：只可在河川附近燃放。众所周知，河川是一个纳凉的好去处。当“河川纳凉”的习惯遇上了“只可在河川附近燃放烟花”的限令，夏季就和燃放烟花联系了起来。

1732 年，西日本粮食收成不佳，引发了全国性的大饥荒。福无双至，祸不单行，偏偏这时候又发生了大规模的传染病，死病无数。次年，为了安抚因饥荒和疾病而死去的亡灵、驱散恶灵，德川幕府第 8 代将军吉宗决定于当年农历五月二十八日（注：阳历 7 月 9 日）在隅田川举行“水神祭”。在祭典期间，幕府在施行了“施饿鬼”法会后（注：施饿鬼，是指以慈悲之心将饮食之物布施给堕入饿鬼道的孤魂野鬼），燃放了许多烟花送走了它们，这便是隅田川开川（隅田川の川开き）的开始。

也不知道是不是水神祭的效果，第二年传染病得到了控制，于是民众自发的在开川日燃放起了烟花。此后每到夏季隅田川开川的日子里，燃放烟花成为了固定的娱乐项目，也逐渐形成了现代隅田川花火大会的雏形。上行下效，随着江户隅田川花火大会的出名，地方诸侯也纷纷在夏季搞起了花火大会，于是花火大会便成为了日本夏日的风物诗。

花火大会的盛行，促进了烟花制作产业的诞生，也为一群烟花工匠提供了活跃的舞台。在《女神异闻录 4》中，当主人公和小伙伴们打败了 BOSS 美津雄后，以为解决一系列事件的他们愉快地度过了一个充实的暑假，其中就包括了看一场花火大会。看着升上天空五彩斑斓的烟花，里中千枝嘴里喊出了一句“たまや”（注：读作 TAMAYA，写作玉屋），这个“玉屋”到底代表了什么意思呢？其实这是一家烟花厂商的商号。

玉屋师出德川幕府御用烟花商“かぎや”（注：读作 KAGIYA，写作键屋）。1808 年，7 代目键屋首席烟花工匠清吉（即日后的市兵卫）从键屋独立出来，创建了玉屋。之后，隅田川开川期间的烟花燃放工作就交由玉屋和键屋两家担任。双方在不同的地方交互燃放，观众在观看的过程中，嘴中叫喊着支持的烟花商商号，这就是今天花火大会中经常能听到人们喊着“TAMAYA”、“KAGIYA”的由来。在当时，玉屋比较受到人们的喜爱，甚至有一段时期内，完全听不到别人喊“KAGIYA”。然而好景不长，1843 年，刚刚创业 35 年的玉屋遭遇失火，火势蔓延，烧毁了整整半町（注：约 4500 平米）的建筑物。江户时代，失火为重罪，而失火当日又正好是第 12 代将军家庆要去日光东照宫进行参拜的前夜，因而玉屋被施以重刑，财产被没收不说，清吉也被流放出江户城，如昙花一现般退出了历史舞台。

再说回开头提到的琵琶湖大花火大会，非常可惜的是，明年为了避开东京奥运会，主办方决定暂时将琵琶湖大花火大会推迟至 11 月 6 日举办，秋冬季节的花火大会听上去似乎少了点氛围，不过有了灯光、红叶、琵琶湖的映衬，或许别有一番情趣？


■琵琶湖大花火大会中青蛙图案的烟花可爱到犯规。


■花火在燃放前就像个炸弹。


■琵琶湖镜面反射出烟花，魄力十足。

甲子园赛场外的精彩



□今年击败星稜，夺得夏甲冠军的履正社队员们。



□桐荫吹奏部，强到 Konami 甚至邀请他们为旗下游戏“实况力量棒球”系列应援曲录音，可惜今年桐荫棒球队未能代表大阪出赛。



□在甲子园为球队应援的立命馆宇治吹奏部。

第 101 届日本高中棒球赛事夏季甲子园大会（注：全称为“日本高中棒球选手全大会”，因每年夏天在甲子园球场举办而被简称为“夏甲”）已于 8 月 22 日落幕，经过几轮激烈的厮杀，最终由大阪府代表履正社高中取得优胜，这也是该校首次夺得优胜。尽管笔者顶着烈日去现场为自己的“墙头”石川县代表星稜和宫城县代表仙台育英加油，却没能见证他们创下历史。

夏天，对于棒球少年，特别是对于夏天过后就要离开队伍专心投入大学入学考试的高三队员来说，有着特别的意义。由于夏甲采用残酷的单轮淘汰赛制，只要输掉一场比赛，不仅意味着夏天提前结束，更意味着与高中棒球告别。于是每年夏天，这些带着“全国制霸”梦想的少年们，用他们的汗水和泪水给观众带来了无数感动。不过，笔者这次却不想再对甲子园赛场上的精彩做过多介绍，有兴趣的读者可以自行搜索相关比赛视频观看。让我们把关注焦点放到甲子园赛场外，看一看另一群为甲子园拼搏的高中生们。

你知道吗？每年大会开幕式举着各出场校名牌的女生其实和她们身后的学校没有半毛钱关系，这些被称为“プラカ - ドガ - ル”（标语牌女孩）的少女们全部都来自甲子园球场当地的市立高中——西宫高中。自 1949 年第 31 届甲子园大会上该校一、二年级女生第一次担任举牌子的工作以来，今年已达成了连续出场 70 年的成就（吐槽：虽然并不是靠棒球队打进去的）。作为甲子园一道靓丽的风景线，甚至有许多姑娘是为了成为标语牌女孩而特地报考西宫高校。

然而，就读西宫高校只是一个必要条件，却不够充分。最初标语牌女孩的选拔标准非常严格：身高 155 厘米以上、身体强健、运动员、容姿端丽。直到 1992 年才出于“让更多的学生拥有竞选机会”的原因，只保留了“身体强健”一个要求。如果以为放宽要求就能轻松当选那可就大错特错了，因为现在的选拔更注重内在条件：姿势是否优雅？是否具备节奏感？是否具备衬托队员们精气神的存在感？选拔时，少女们手中拿着一支竹棒，随着大会进行曲在体育馆绕圈行走，由老师们根据上述标准进行审查选拔。

今年的募集对象限制为高二学生，全年级 137 人中有 106 人参与了甄选，最终在 7 月 19 日选出了 65 人。对于这 65 名幸运的姑娘来说，她们的战斗这才刚刚开始。在 8 月 6 日正式开幕前，学校也只准备了 2 次集体练习——8 月 1 日熟悉甲子园球场练习、8 月 5 日开幕式排练。而在其他时间里，为了适应酷热的高温，少女们通常会特别挑选一天中最热的时间段进行自主练习，她们为甲子园挥洒的汗水同样值得我们为之鼓掌。

还有一群人，用音乐为甲子园上的队员们加油助威，他们便是吹奏部的部员们。过去提起吹奏部，人们总是首先会想起传统吹奏强校和他们的代表曲目：桐荫学园的原创曲目《You are スラッガ -》、智辩和歌山的“魔曲”《ジョックロック》、天理高中的名曲《ワッショイ》……不过在这一届夏甲上，人们谈论最多的却是京都府代表立命馆宇治高中的吹奏部。

在甲子园开赛之前，立命馆宇治高中收到了当地居民的请求，希望吹奏部能在甲子园演奏京都动画旗下作品的曲目，因为就在 7 月 18 日，总部位于宇治市的京都动画遭遇纵火，35 人遇难。表演曲目立刻就决定为故事背景与该校相近的《吹响吧！上低音号》第一季的主题歌《DREAM SOLISTER》。

吹奏部并不专属于棒球队，他们也有着自己要拼搏的“甲子园”——吹奏大赛。尽管如此，60 名吹奏部员们还是全场一致决定：全面应援棒球队！在准备吹奏大赛曲目的同时，利用各种时间加紧排练《DREAM SOLISTER》。然而天不遂人愿，宇治高中抽到的首战时间和吹奏部比赛的时间刚好重合，因此吹奏部无法前往现场应援。这意味着，宇治必须拿下首战对手秋田中央高中。

8 月 7 日 16 时 45 分，宇治高中的吹奏部和棒球队分别奔赴各自的战场。尽管吹奏部仅斩获银奖而无缘关西大会，但棒球队员们却带来了好消息：他们 1 比 0 打败了秋田中央！

于是，8 月 13 日，《DREAM SOLISTER》终于得以响彻整个甲子园球场。面对拥有大魔王投手奥川恭伸夺冠热门星稜高中,他们真的尽力了。在《DREAM SOLISTER》的 buff 加成下，他们一路从 0-5 追到 3-5，虽然最终未能上演逆转大戏，但他们和吹奏部荣辱与共的热情，以及直到最后也不轻言放弃的精神，毫无疑问给京都动画、京都、全日本、亚洲乃至世界的人们带去了无尽的勇气。

除了标语牌女孩、吹奏乐部，甲子园赛场外还有棒球部经理、应援团、开幕式主持人等一批又一批为夏甲付出的高中生们，待到明年夏甲之时再跟大家分享他们背后的故事吧！


■为开幕式而刻苦练习的标语牌女孩。


■2016 年东邦高中棒球部经理梶浦郁乃在网上引起热议，许多少年纷纷表示：如果自己学校也有这样漂亮的经理，那肯定会拼死训练，带她去甲子园。

日本城池有啥好看的？


■在《方根书简》中戏份很足的松江城。

笔者作为一名日本战国史爱好者，每次去日本旅游的必玩项目自然少不了“巡城”。所谓巡城，就是去参观那一座座在“太阁立志传”系列和“信长之野望”系列中留有姓名的城池。

提起日本的城池，相信大家第一个反应是美轮美奂的天守阁。也因为天守阁这个词太常见了，以至于让人们产生了错觉，以为天守就是城池，而没有天守的城池就不是城池。于是像大阪城这样占着地理位置优势的城池全年门庭若市，而像春日山城这样交通既不便利又没有天守的城池则门口罗雀，鲜有人至。

事实上，天守只是城内的一个建筑物罢了，和御馆、城门一样，都只是城池的一部分而已。从某种程度上来说，某些天守的历史价值或许还不如残败不堪的石垣。何出此言呢？因为现在日本天守阁大致可以分为以下 4 类：

①现存天守：从江户时代或之前就建造完成，除了局部修理以外保持着原来风味的天守。由于“明治废城令”和遭受二战的空袭，目前日本的现存天守仅为十二座，分别为：弘前城（青森县）、松本城（长野县）、丸冈城（福井县）、犬山城（爱知县）、彦根城（滋贺县）、姬路城（兵库县）、备中松山城（冈山县）、松江城（岛根县）、丸龟城（香川县）、松山城（爱媛县）、


■早期的橹都是用木材简易搭制而成。


■姬路城的化妆橹。德川幕府第二代将军德川忠秀将女儿千姬嫁给姬路藩主本多忠刻时，使用作为化妆费的 10 万石建造而成，因此命名为化妆橹。

宇和岛城（爱媛县）、高知城（高知县）。

②复元天守：复元天守又可以分为两类。一类是木造复元，从外观到内部全面还原废城前的面貌，比如挂川城。另一类是钢筋混泥土复元，只复元了外观部分。

③复兴天守：复兴天守与复元天守最大的区别就是外观是否还原废城前的外观。一言以蔽之，复兴天守是只有资料证明原地有天守，却没有图像资料或即使有图像资料也难以还原原貌，依照想定再现的天守。前面提到的大阪城就是日本建造的第一座复兴天守。

④模拟天守：在本来没有天守的地方建起的天守就是模拟天守，模拟天守在二战后跟风重建天守风潮盛行后如雨后春笋般出现，这也是现在为什么日本境内到处都能看到天守的原因。

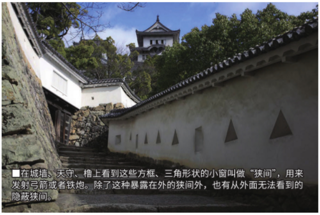
虽然后三种的外观可能比现存天守更威武，看上去比真货更像真货，但毫无疑问从历史价值上来说①〉②〉③〉④。

在城池中，有一种经常被误以为是天守的建筑物，叫作“橹”。但是你知道吗？橹实际上是天守阁的“爸爸”。根据橹的日文发音 YAGURA, 最初日本人将汉字写作“矢仓”或者“矢藏”，意思是武器保管的仓库。随着战事的激烈化，橹的其它功能才逐渐被挖掘出来：可以作为瞭望塔观察外敌的动向；战时可以作为攻击基地发射弓箭或铁炮……为了确保橹的收纳空间以及眺望范围，要么向上建，要么横着建。战国枭雄松永久秀在筑造居城多闻城时就运用了这样的思路，建造了近世的第一座天守阁和如长屋般的多闻橹。

正因为天守起源于橹，因此它主要发挥的是观察和指挥等军事作用。除了“尾张大傻瓜”织田信长长期居住于安土城天守内，其他城主通常居住于本丸的御殿内。御殿既是城主的起居室，也是城主的办公室。从用途可以大致分为“表”、“奥”。“表”指的处理政务的公邸，城主接见幕府使者或者朝廷公家的来客就在表御殿的广间，那里是整个御殿最豪华的地方，以便向访问者炫富（误）。“奥”则与“表”相反,完全是私人空间。江户城的“奥”就是我们熟悉的“大奥”。

在日本城郭协会选定的“日本 100 名城”中，有些城池除了石垣就一无所有。天守？不存在的。一堆破石头又有啥好看的？别说，这破石头还真有看点。要知道，在战国初期城池大多是建造土垒，到了安土城建造以后，建造石垣的城池才得以普遍。能建造石垣的城主至少已经满足了这 3 个条件：科技树、金钱和人力。


■江户城石垣，典型的磨面密接砌法。


■在城墙、天守、橹上看到这些方框、三角形状的小窗叫做“狭间”，用来发射弓箭或者铁炮。除了这种暴露在外的狭间外，也有从外面无法看到的隐蔽狭间。


■收集 100 名城的印章已经成为笔者一大乐趣。

石垣的搭建并不是随便堆积起来就完事的，这可是个技术活。事实上，只要看一看石垣堆积的方式就能大致看出筑城的年代。日本国内的石材种类繁多，且坚硬难以修整，再加上战国时代群雄割据，要想收集同一形状的石材建造石垣十分困难，因此在刚出现石垣的战国末期，搭建的石垣采用“野面积（乱石砌法）”的方式搭建。对于天然石材不进行任何加工，直接这么垒上去的方式就是乱石砌法。乱石砌法的石垣间隙较大，外表犹如狗啃。关原之战后，对露在表面的石材的边边角角进行削除、研磨等加工，使石材表面平滑，石材之间的接合更紧密。对于加工后还存在的间隙，用小石材塞入，这样的方式叫作“打込接（填接砌法）”。进入到江户时代，“切込接（磨面密接砌法）”工艺得到普及，石材经过精心雕琢，石材间的契合度更高，石垣也因此而更加工整美观。如果想一次性欣赏各种类型的石垣，那么笔者推荐去被称为“石垣博物馆”的金泽城。

所以日本城池有啥好看的呢？现在你有答案了吗？

厚积薄发，登上全新坂道的日向坂 46



□长滨睡，一个在全盛期选择毕业的帅气少女。她的细腻情感、活泼开朗、哲学思考，无一不让笔者折服。

就在笔者刚刚参加完日向坂 46 第一张单曲《キュン》最后一场握手会后的第 6 天，8 月 17 日，在日向坂 46 的第二张单曲《ドレミソラシド》第一场握手会的 mini live 上，运营宣布即将于 10 月 2 日发布第三张单曲。短短半年内连发 3 张单曲，这速度可太快了，要知道她们的前辈欅坂 46 今年才发了一张单曲，而且那会儿她们还没从けやき坂 46（注：和“欅坂“的日文发音完全一样，读作 KEYAKIZAKA，因用平假名书写而被粉丝们称为“平假欅”）更名为日向坂 46。咦？为什么要改名？日向坂 46 和欅坂 46 又是关系呢？这都要从一名少女——长濱ねる（注：长濱ねる的名字没有正式的汉字，ねる在日语中可以写成“寝る”，即睡觉的意思，因此以下均写作粉丝惯用昵称“长滨睡”）说起。

2015 年 8 月 21 日，作为坂道系列的第 2 弹，欅坂 46 甄选最终审查结束，当选的 22 名少女正式亮相发布会。本来也该出现在发布会现场的长滨睡，在当天上午被反对她进入演艺圈的母亲带回了长崎。当晚，看到回到家不停哭泣的女儿，父亲与运营取得了联系，而父亲沟通后的运营工作人员便邀请长滨睡和她的家人观看乃木坂 46 在福冈的演唱会。当天晚上看着乃木坂 46 成员在舞台上生气勃勃的表演，长滨睡的母亲改变了态度：“如果女儿找到了这种能让她为之拼命努力的事业，那我也该在后面默默地支持她”。演唱会结束后，夫妻俩请求运营能再给女儿一次机会。11 月 30 日，在欅坂 46 冠名番组《欅，会不会写？》上，长滨睡破格以“けやき坂 46”的身份加入团体，并宣布招募全新成员。

2016 年 5 月，随着 11 名新招募成员的加入，长滨睡再也不是孤单一人，けやき坂 46 的多人体制正式形成。不过此时，けやき坂 46 还只是定位为欅坂 46 的候补团体，成军后的歌曲都只是作为 CW 曲（注：即非主打歌）收录于欅坂 46 的单曲中。



■想不到吧？富坚老贼竟然还是个偶像宅，还经常给けやき坂 46 演唱会送祝花。



□松田好花，笔者在日向坂46的首推。平时在舞台上展现出多才多艺的一面：古典芭蕾、踢踏舞、吉他、和太鼓等，样样精通。上了综艺也会全然不顾京都美人的形象，搞怪吐槽少不了她。在舞台剧《七色鹦鹉》中扮演的女主角万里子也展现出她在演技上的天赋。

□日向坂46





□短发的好花也让笔者心动不已，下单握手又要抽爆了……

随后长滨睡作为联系纽带，兼任两团。

2017 年是けやき坂 46 开始发力的一年。他们先是在 3 月完成单独演唱会，后是先于欅坂 46 举行了大型巡演。10 月，她们主演的悬疑连续剧《Re:Mind》以出色的剧情和逼真的演技获得了不错的反响，收获了大批粉丝。尽管在 9 月长滨睡解除了在けやき坂 46 的兼任，不过 9 名二期生的加入为整个团队带来了新鲜血液。平均年龄较低的她们，显示出和走帅气风路线的欅坂 46 截然不同的活泼、快乐与阳光。

经过 2017 年一整年的稳扎稳打，属于她们的机会来了。由于欅坂不动 c 位平手友梨奈的受伤，运营在门票开抽之后突然宣布原定于 2018 年 1 月由欅坂 46 表演的武道馆公演将由けやき坂 46“代打”。消息一出，一片哗然。这种骚操作在欅坂 46 的粉丝看来简直莫名其妙，明明只是 c 位受伤了，让其他成员代 c 就能解决的问题。这就像某支豪门球队王牌球员受伤了，结果教练让其他主力一起陪坐冷板凳，把替补全部派上场一样——即使已经成立 2 年多，依然有粉丝把けやき坂 46 看作是欅坂 46 的候补。不过她们并没有放过这个机会，3 天精彩的演出硬是让欅坂 46 铁粉喊出了“真香”。武道馆公演之后，属于她们自己的表现机会原来越多：首个冠名节目《平假名推》开始播放；首张专辑《走り出す瞬间》发售；舞台剧《魔法少女小圆》上演；与大型咖喱连锁餐厅 Coco 一番屋的广告合作……

终于，关键的时刻来了。今年 2 月 11 日，运营紧急开启网络直播，宣布けやき坂 46 正式更名日向坂 46，并确定于 3 月 27 日发售出道单曲——《キュン》。站在乃木坂 46 和欅坂 46 两大巨人的肩膀上，再加上 3 年来踏实的积累，《キュン》一经发售便实现了首周 47.6 万张的销量，刷新了欅坂 46 创下在女性艺人出道单曲首周销量上的记录。接下来日向坂的发展，就如开头笔者所说的那样顺风顺水，单曲一张接一张，第一本团体写真集《立ち漕ぎ》也已面世，而成员们也拥有了更多个人发挥的空间。

日向坂 46 通往蓝天的坂道，这才刚刚开始。

兵临城下
——详谈现实与游戏中的美国驻伊朗大使馆危机

文：黑色维京（实习编辑）美编：01



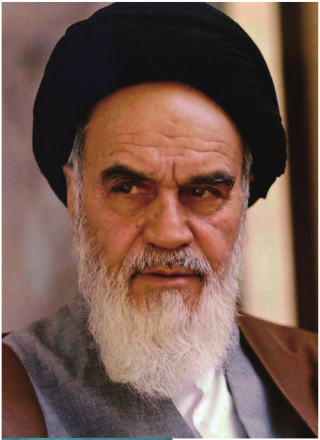
作为动视暴雪（Activision Blizzard）旗下最为重要的游戏 IP 之一，“《COD》（Call of Duty）系列”可谓在全世界范围之内拥有着无数的忠实拥趸。自 2003 年 10 月 29 日推出首款游戏作品以来，该系列的销量和评价便始终保持着超高的水准，获得了包括玩家以及各大游戏评测机构在内的一致好评。然而令部分系列玩家感到失望的是，伴随着 2011 年 11 月 8 日《COD 现代战争 3》（Call of Duty: Modern Warfare 3）的发售，该游戏的分支之一的“现代战争系列”自此被游戏开发商雪藏。但好在，当《COD》之后的作品在先后经历了“近未来”“未来”“重溯二战”以及“纯多人游戏模式”的一系列重大转变后，于 2019 年 10 月 25 日发售的新作再度以现代战争作为游戏的世界观。玩家对此的超高热情，大概可以从《COD 现代战争》正式发售前的游戏宣传片、BETA 测试人数，以及之后的首日销量中略窥一二。与系列此前的“现代战争三部曲”相同，在本作中玩家仍将通过世界各国一流特种部队士兵和情报机构特工的视角来领略战争的残酷。熟知本系列的玩家都深知，《COD》之所以能够成为射击游戏界的常青树，除了出色的画面表现、真实的战斗音效以及令人称道的战斗系统外，其跌宕起伏的单人剧情任务也是一大成功元素。而新作《COD 现代战争》同样很好地继承并延续了这一优点。在林林总总的任务中，最令玩家感到印象深刻的当属本作“兵临城下”美国驻乌兹克斯坦大使馆遭遇武装威胁的关卡。而实际上，在真实历史中美国驻外大使馆的确遭遇过诸如此类的威胁，其中最为严重的事件当属 1979 年 11 月 4 日 ~1981 年 1 月 20 日间爆发的伊朗人质危机事件。

作为彼时美国在中东地区范围内最为忠实的盟友，发生如此严重的美国驻伊朗大使馆人质危机可以说既在预料之外，但也在情理之中。驻伊美国外交官员缘何会遭到当地人的扣押？美国政府在事件发生后采取了哪些措施手段？这场震惊世界的政治事件又是如何被解决的？本篇特企，就让笔者带领大家一道重返 1979 年的伊朗首都德黑兰，深入剖析这场人质危机事件的始末。

政治宿敌

与《COD 现代战争》中虚构的战争国度乌兹克斯坦相同，1979 年美国大使馆人质事件的事发地点伊朗同样位于中东地区。此地坐落在亚洲西部，其北邻里海、南濒波斯湾和阿拉伯海，在陆上与伊拉克、土库曼斯坦以及阿富汗等其他五国相邻。因其优越的地理位置，加之当地所蕴藏的丰富的石油资源，致使此地一直以来都是国际社会与各方政治势力所关注的热点。1941 年，伴随着第二次世界大战进入第三个年头，同样作为同盟国一方的英国与苏联在政治上确立了盟友关系。为实现向后者运输军事战略物资补给的设想，由波斯湾连接至苏联本土的跨伊朗铁路线自然成为了这一计划的首选。然而，由于当时伊朗最高统治者礼萨沙阿 · 巴列维（Reza Shah，1878 年 3 月 16 日 ~1944 年 7 月 26 日）长期以来奉行的亲德政策，导致了英苏两国于 1941 年 6 月的军事入侵活动。礼萨汗在被逮捕后不久虽恢复了自由，但他自此便也被迫过上了政治流亡生活，其长子穆罕默德 - 礼萨沙 · 巴列维（Mohammad Reza Pahlavi，1919 年 10 月 26 日 ~1980 年 7 月 27 日）继承了父亲的权力与地位，成为了伊朗的新晋沙阿（Shah，波斯语，意为君主）。伴随着第二次世界大战的硝烟散尽，由美苏两个超级大国主导的冷战对抗开始逐渐笼罩了全球。在美国及其西方盟友的支持之下，穆罕默德 - 礼萨沙 · 巴列维不仅将此前驻扎在伊朗地区的苏联军队全部驱逐出境，甚至还一度收回了遭受前者控制的伊朗阿塞拜疆省，恢复了国家主权。1951 年 4 月 28 日，在民选伊朗首相穆罕默德 · 摩萨台（Mohamed Mossa，1882 年 6 月 16 日 ~1967 年 3 月 5 日）的支持下，巴列维国王遭到了软禁。因摩萨台所主张的伊朗石油业国有化严重影响到了美英两国的利益，1953 年 8 月 19 日美国中央情报局（Central Intelligence Agency，简称 CIA）在英国情报机构军情六处（Military Intelligence Section 6，简称 MI6）的一再要求之下策划了代号为“阿贾克斯行动”（Operation Ajax）的政变，巴列维因而得以再度成为伊朗的实际领袖。接连得到美国及其盟友方面的帮助，自然使得巴列维国王领导下的伊朗成为了前者在中东地区的政治附庸和桥头堡。他不仅在政治方面为美国大开绿灯，同时还制定了有利于西方各国的石油政策。在国家制度方面，巴列维于 1963 年发动了著名的“白色革命”，此举为促进伊朗的经济、技术、教育等社会的各个方面均作出了重要的贡献。

倘若说游戏中乌兹克斯坦内部的主要矛盾存在于恐怖组织阿尔盖塔拉和当地武装组织乌兹克斯坦解放军之间，那么彼时的伊朗则是巴列维皇室与本国中大小林立的伊斯兰教派。虽然“白色革命”在客观上推动了本国现代化的进程，然而并非所有伊朗群众都对国王所采取一系列的新政策感到满意，什叶派伊斯兰教会便是反对前者改革的一支中坚力量。白色革命中的诸多规定，例如土地的再分配等政策都严重损害了教会高阶层人员的切身利益。在这其中，最为著名的反对者当属什叶派学者赛义德鲁霍拉 · 穆斯塔法维 · 穆萨维 · 霍梅尼（Sayed Hora Mustafawi Mousavi Khomeini，1902 年 9 月 22 日 ~1989 年 6 月 3 日）。他不仅在公开场合下严厉抨击了巴列维的亲美政策与改革活动，甚至还一度将后者与伊斯兰世界中的著名暴君耶齐德一世（Yezid I）相提并论。霍梅尼的演讲自然引起了国王本人及其亲信的强烈不满，1963 年 6 月 5 日他遭到了政府当局的逮捕。虽在时隔八个月之后得到了释放，但是他仍然拒绝与当局妥协，而这直接导致了其本人在 1964 年 11 月 4 日的政治流放。在彼时的政治局势之下，霍梅尼显然没有任何能力去加以抗争。自此，这位什叶派领袖便开始了漫长的 14 年海外流亡之旅。





◀▲伊朗国王穆罕默德 - 礼萨沙 · 巴列维（左）与什叶派学者赛义德鲁霍拉 · 穆斯塔法维 · 穆萨维 · 霍梅尼（上）。

暂时摆脱霍梅尼并没有意味着巴列维自此将高枕无忧。与之截然相反的是，随着王室腐败问题的传出，加之国内伊斯兰宗教势力的双重影响，致使国王在伊朗社会各个阶层的威信骤

降。为避免可能发生的政变继而威胁到自己及家人的生命安全，1979 年 1 月 17 日巴列维以休假的名意离开了祖国，而其政敌霍梅尼却在两周之后以胜者的姿态重回伊朗，且受到了国内人民的热烈欢迎。经伊朗伊斯兰法庭的最终审判，巴列维及其妻子被判处了死刑。以霍梅尼为核心的伊朗新政府不仅开出了 14.1 万美元的高价悬赏国王本人的性命，同时还设立了一支全权负责刺杀巴列维的特别行动小组。伊朗共和国政权与巴列维王朝之间的不和与恨意，由此可见一斑。

使馆沦陷

虽然伊朗方面再三对外界发表外交警告称收留巴列维将会被视作是对本国的政治挑衅，但美国方面显然不会对此予以理会。在前者的外交斡旋之下，墨西哥政府最终同意收留巴列维及其皇室亲属。然而颠沛流离的政治流亡生活却严重侵蚀了国王本人的健康状况，经医学检查他被确诊患有淋巴癌。鉴于墨西哥本国的医学条件相对落后，将巴列维转移至美国本土接受治疗显然是更为明智的选择。考虑到由此可能会引发的外交争端，美国在引渡国王前曾与伊朗当局进行了磋商，但同时也拒绝了后者要求派遣本国医生对巴列维进行体检的要求。面对美方的种种举措，霍梅尼及其他伊朗共和国政府中的高层人士坚信这只不过是一场外交阴谋。作为报复，伊朗国内即将掀起一股前所未有的反美浪潮，而震惊世界的美国驻伊朗大使馆人质危机事件也将由此应运而生。

1979 年 11 月 1 日，霍梅尼对本国人民发表了讲话。在演讲中，他号召伊朗人民对美国及以色列进行示威活动，同时一度斥责前者为“伊斯兰的敌人”。面对政府高层的表态，伊朗人随即展开了声势浩大的游行示威活动。在首都德黑兰，拥有大量美方政府雇员的美国驻伊朗大使馆自然成为了众矢之的。11 月 4 日上午十时，约 500 名（根据不同新闻媒体的报导，人数大概在 300 至 2000 之间不等，但具体人数仍有待商榷）伊朗学生蜂拥至大使馆门口高呼着口号要求美方遣返巴列维国王。起初，负责使馆守卫工作的美国海军陆战队士兵认为学生们不过只是游行中刚好经过此地，稍后便会自行离开。然而事态的发展很快就出乎他们的预料，在群情激愤下，一部分伊朗学生居然进入了大使馆院内。





■上图为《COD 现代战争》“兵临城下”关卡中美国大使馆遇袭游戏截图与 1979 年人质事件的真实照片。愤怒的伊朗学生强行翻过了美国驻伊朗大使馆的外部围墙。短短三小时后，使馆中的绝大部分美国政府雇员就沦为了学生们的人质。

面对危机，驻伊朗大使馆的外交工作人员不敢怠慢，紧急破坏了官方所进行配备的通讯设备并销毁了大量绝密文件。约三小时后，整座大使馆被伊朗学生所控制。除六名美方雇员顺利逃脱外，其余的工作人员全部都沦为了伊朗当局的人质和政治筹码。



▲使馆工作人员在面临威胁之下紧急销毁了机密文件，这点同样在《COD 现代战争》中得到了还原。

当事件发生约数小时后，远在美国华盛顿特区的时任美国总统吉米 · 卡特（Jimmy Carter，1924 年 10 月 1 日—）便获悉了这一消息。他随即要求政府同僚召开紧急会议，商讨该如何解决这一政治危机。经过众人的再三讨论后，卡特认为当前形势下贸然采取武力可能会导致局势进一步恶化。为确保人质的安全，他更希望可以籍由外交磋商并辅以经济制裁的手段强迫伊朗当局进行和谈。然而面对美方的提议以及国际社会强烈的谴责，伊朗当局仍对此无动于衷。霍梅尼本人不仅拒不接见美方特使，之后甚至还下达命令禁止美国特使入境。作为报复，卡特政府先后终止了进口伊朗石油、驱逐在美境内活动的伊朗人出境并冻结了伊朗方面在美国大约高达 80 亿美元的资产。两国的关系可谓是彻底跌至了冰点。



▲美国驻伊朗大使馆人质危机爆发期间的时任美国总统吉米 · 卡特。

代号“鹰爪”

虽然局势紧张，但好在遭遇伊朗学生羁押的 63 名美国人质暂且没有受到任何生命威胁。1979 年 11 月 19 日和 20 日，13 名女性和非裔美国人获得释放。而其余的则被分为三个群体，由不同的看守进行关押。面对停滞不前的危机形势，卡特总统同样心急如焚。一方面，面对即将到来的 1980 年政府换届大选，事件的持续恶化定会使得自己失去连任的机会。另一方面，考虑到当前的政治形势，两国间的矛盾极有可能会再度升级，届时被扣押的美方人员生还的几率可能将更为渺茫。在最初几次都未能与伊朗当局取得有效谈判的情况下，为应对可能出现的突发局势，卡特总统下达命令要求召开参谋长联席会议以商讨派遣特种部队进行人质解救的方案。在此之前，为尽可能多地获取相关情报信息，美国中央情报局已经委派了两名特工先行前往德黑兰进行情报收集和解救行动的准备工作。1979 年 12 月 25 日，会议如期在美国国防部五角大楼的特别战情室中召开。在先后否决了数个解救方案后，与会人员决定听取三角洲特种部队的创始人、陆军军官查尔斯·埃文·贝克维兹上校（Charles Alvin Beckwith，1929 年 1 月 22 日 ~1994 年 6 月 17 日）的专业意见。贝克维兹上校的人生履历堪称丰富，年轻时期的他曾是一名高中橄榄球州明星球员，就读于著名的佐治亚大学并为其球队效力。在校期间，贝克维兹加入了美军后备军官计划成为了一名少尉。毕业后，他收到了来自美国职业橄榄球大联盟（National Football League，简称 NFL）旗下的豪门绿湾包装工（Green Bay Packers）递出的橄榄枝，但是他最终却决定继续自己的军旅生涯。1957 年，他成功跻身于美国陆军特种部队，并于三年后前往东南亚地区担任军事顾问一职。1962 年，贝克维兹作为交换军官从而得以接受英国特种空勤团 (SAS) 的训练。在之后重返越南继续服役期间，他曾被敌人射出的一发 .50 口径的子弹击中，险些阵亡。回国后，贝克维兹依据上级的指示并运用自己丰富的特种作战经验创建了著名的三角洲特种部队（Delta Force）以应对日益高涨的国际恐怖主义威胁。



▶查尔斯·埃文·贝克维兹上校因其丰富且权威的特种作战经验成为了人质营救计划的策划人和战地指挥官。

现如今，面对如此棘手的人质危机事件，贝克维兹自然是最具权威的存在。而他也的确就解救人质做出了周密的安排，具体计划如下：

1. 参与行动的九十七名三角洲特种部队士兵以及行动所需装备由六架 C-130 运输机负责运送，出发地点为美国本土的波普机场；

2. 向伊朗行进的航行路线选定为德国航线，当飞机抵达阿曼苏丹国的马拉西机场后，行动队员需前往代号为“沙漠一号”的伊朗德黑兰一百八十英里处的行动地点待命；

3. 提前部署尼米兹号航空母舰于伊朗南部的阿拉伯海域，在行动开始后派遣八架海军 RH-53D 种马直升机前往“沙漠一号”与突击队员会合；

4. 三角洲突击队员乘坐直升机继续向伊朗腹地进发，之后进行伞降并前往“沙漠二号”地区，负责运输任务的 RH-53D 种马直升机则须在德黑兰北部 24 公里处隐蔽待命；

5. 天黑后，由此前抵达德黑兰的中央情报局特工带领 12 名特种部队成员先行前往并驾驶已经购置好的六辆卡车，之后卡车返回“沙漠二号”并接上余下的行动队员朝着德黑兰行进，晚上 8 点完成人员部署；

6. 夜间 23 点行动正式开始。在抵达使馆所在的罗斯福大街后，特种部队分为三组，分别去解救位于大使馆办公大楼、住宅区以及伊朗外交部大楼中的人质；

7. 救援工作完成后，处于待命状态的八架 RH-53D 种马直升机需要前往进行人员运输及火力支援。同时，另外一支游骑兵特遣队需要攻占德黑兰南部五十六公里处的曼沙里耶机场，之后 C-141 战略运输机和 RH-53D 种马直升机将前往该地会合；

8. 参与行动的所有人员搭乘 C-141 战略运输机离开伊朗境内，同时弃置所有的 RH-53D 种马直升机。

这个代号为“鹰爪”(Operation Eagle Claw）的作战方案得到了政府高层的首肯，他们要求贝克维兹立即着手挑选合适的参战人员并组织进行系统性的训练。但此时，总统卡特仍希望可以通过外交途径解决这一事件。因为考虑到此次任务不仅需要跨越极大的时间与空间，而且计划链中倘若出现丝毫差错都有可能导致整个鹰爪行动的失败。届时不仅会使得遭到伊朗学生羁押的美国人质处境更为被动，还极有可能致使参与作战的行动人员丧命。

然而事态的发展似乎开始有了些许的转机。至 1979 年年底，原本政治局势就错综复杂的中东地区又爆发了另外一个热点事件——苏联当局派遣阿尔法小组执行了任务代号为“风暴 333”的暗杀计划，阿富汗时任领导人哈菲佐拉·阿明(Hafizullah Amin，1929 年 8 月 1 日－ 1979 年 12 月 27 日）惨遭处决，苏阿战争随即爆发。由于阿富汗与伊朗东部接壤，或许是考虑到唇亡齿寒可能会导致的一系列连锁反应，伊朗当局开始就释放人质一事与美国方面进行交涉。经过双方的数轮谈判，伊朗同意将被学生看守的美国人质转为由政府接管，这样可以进一步保证后者的人身安全。但不久后伊朗却又就此问题出尔反尔，称负责看守美国人质的学生拒绝服从政府当局的这一决定。此后，即 1980 年 4 月 1 日，伊朗再次发表声明称只要美国方面同意今后不在针对伊朗进行任何敌对活动，就可保证将被扣押的美国大使馆工作人员转交由政府看管。然而，

鉴于伊朗此前的相同言论，加之时任共和国总统阿布 - 哈桑 · 巴尼萨德尔（Abolhassan Banisadr，1933 年 3 月 22 日 ~）与霍梅尼在针对关押人质处理问题上的极大分歧，都致使卡特执政团不再听信这一承诺。4 月 7 日，美国宣布与伊朗解除外交关系，“鹰爪行动”注定将成为解决这一政治争端的惟一途径。

在行动计划得到美国高层官员的肯定后，贝克维兹便和精心挑选的九十七名三角洲特种部队成员一道展开了艰苦的训练。为尽可能还原作战环境，军方在美国西部的一处秘密基地搭建了一处 1:1 的大使馆建筑模型供队员们进行演习。这期间，所有的突击队员都将整座建筑的构造，包括每个房间钥匙孔的朝向、敌人巡逻的行进路线以及可能的停留地点等一切细节全部都熟记于心。现如今，他们正在等待行动指令的批准。终于在 4 月 16 日的参谋长联席会议中，总统卡特批准了行动方案，4 月 20 日，贝克维兹对参与行动的所有三角洲特种部队士兵进行了战前动员。同时，联合特勤部队的其他参与成员也开始按照既定的计划与方案进行部署。鹰爪行动，即将打响。



▶三角洲特种部队因其严苛的训练、丰富的作战经验以及在战场中杰出的表现得以与美国海军特种作战开发组（即海豹突击队）一道荣列为美国军方特种作战部队中级别最高的第一梯队（Tier 1 Operator）。

险象迭生

当 6 架搭载着特种部队以及武器装备的 C-130 运输机于 4 月 24 日晚 22 点 30 分准时抵达代号为“沙漠一号”的预定地点后，贝克维兹惊讶的发现负责对接的八架海军 RH-53D 种马直升机竟然还没有出现。他随即用卫星电话设备与位于埃及的行动指挥总部取得了联系并询问直升机编队的情况，后者回复要求突击队员先行调整装备，等待会合。原来，由于行动时节恰逢冬春交替，伊朗沿岸的沙漠地区会发生一种名为“哈布风暴”的罕见恶劣天气。负责气象观测的专业人员忽略了这一问题，因而错误的给出了“星空晴朗，适于飞行”的结论。当 RH-53D 种马直升机编队从尼米兹号航空母舰升空并行进了大约三分之一的路程后，漫天席卷而来的黄沙几乎在顷刻间将其吞噬。为躲避伊朗境内的雷达侦测，直升机驾驶员必须尽可能降低飞行高度。夜间飞行原本就对飞行员的驾驶水平有着极高的要求，现如今在能见度几乎为零的情况下，其难度自然不言而喻。更为致命的是，哈布风暴所裹挟的细沙将会对机体的关键部位，诸如引擎等造成极大的损害。果不其然，一架 RH-53D 种马直升机很快便因机械故障被迫返航。而这之后不久，另外一架飞机也不得不因相同的原因返回了尼米兹号航空母舰。当剩余的直升飞机终于抵达了会合地点时，贝克维兹得知了这个不幸的消息。根据他此前的设想，这 8 架海军 RH-53D 种马直升机中的六架飞机将用来运输突击队员和被解救的人质，一架负责武器装备的运送，一架负责火力支援，另外两架则要担任备用机进行待命。面对不利的局势，贝克维兹仍然毅然决定继续完成任务。在对现有直升机进行重新整编之后，参与行动的三角洲特种部队队员也早已做好了准备工作，随时等待出发。

23 点 50 分，C-130 运输机开始为 RH-53D 种马直升机编队进行油料补给，行动小组准备向“沙漠二号”地区行进。然而就在此时，贝克维兹又获悉了另一条坏消息——又有一架直升飞机因机体疲劳加之细沙打磨而导致了液压故障，这意味着可以正常进行工作的飞机又少了一架。在战地指挥官贝克维兹看来，倘若人质解救小组仍然选择继续行动，可能非但无法完成任务，反而会致使全部的军事人员陷入危险。当其与总统卡特取得了联系并进行沟通之后，贝克维兹请求取消行动，后者答应了这一请求。然而在之后紧急撤退的过程中，一架直升飞机因风向或不明机械故障突然从空中侧翻撞向了另外一架 C-130 运输机，这一事故顷刻间就造成了八名参与行动人员死亡，另有四人受伤的惨剧。由于担心爆炸所产生的巨大轰鸣声和冲天的火光会震动伊朗革命卫队，贝克维兹在万般无奈之下只得下令要求下属仅将伤者带离现场，牺牲队员的尸体和飞机残骸留置原地。经过长达数月精心策划的人质解救行动最终如此草草收尾，让参与行动策划及实施的队员无不扼腕叹息。

次日，伊朗政府发现了美军留在首都德黑兰附近的飞机残骸以及突击队员的尸体。在通过电视实时转播对美国军人尸骸的游行示威活动之后，以总统卡特为核心的白宫政治集团已经做好了事态进一步升级的打算。虽然双方的谈判不出意料地再度陷入了僵局，但是接下来所发生的一系列事件却再度为人质释放提供了诸多有利条件。首先，令美伊双方产生冲突的直接导火索巴列维国王于 1980 年 7 月 27 日因癌症病发而客死于埃及的首都开罗。其次，伊朗与邻国伊拉克间长期积累的边境问题、民族仇恨和宗教纠纷等持续升级，这直接导致了 1980 年 9 月 22 日中东地区长达八年之久的两伊战争。在伊朗高层看来，现如今心腹大患巴列维国王已经去世，继续扣押美方人质不论在立场还是国际舆论中均无法令人所信服。面对眼下更为紧迫的战争局势，向美方将外交官员如数奉还，同时与其谈判解冻伊朗在其国内的 80 亿美元资产显然更加符合己方利益。此时的美国正在举行第 40 任总统大选，现任总统吉米 . 卡特在人质解救过程中的失败致使他最终败给了共和党候选人罗纳德 · 威尔逊 · 里根（Ronald Wilson Reagan，1911 年 2 月 6 日 — 2004 年 6 月 5 日），无缘连任。在任期即将接近尾声的时候，卡特总统在第三方阿尔及利亚政府的调停下重新与伊朗展开了人质谈判工作，最终双方签署了《阿尔及尔协议》（The Algiers Accord）。根据协议内容，伊朗方面承诺将现行全部遭扣押的美国人质交付给美国政府。作为回报，美国政府必须承诺不再干涉伊朗本国的内政，同意解冻伊朗方面的遭冻结财产，撤销所有的制裁活动且保证今后将不会就人质绑架一事提出经济赔偿。虽然这份协议书是在卡特总统的积极促成之下达成的，然而伊朗方面却将人质释放的时间安排至 1981 年 1 月 20 日里根总统宣誓就职后的数分钟内。有阴谋论指出，为赢得总统选举，里根执政团极有可能与伊朗高层达成了某种秘密协议，从而避免在总统大选前出现大量选票流向其竞争对手吉米 . 卡特的可能事件

发生。然而这一切对于 52 名美国驻伊朗大使馆官员来讲可能根本无足轻重，现如今最为重要的是他们离开德黑兰重返祖国的愿望最终得以实现。在飞抵西德法兰克福的莱茵 - 美茵空军基地后，前总统卡特以现任总统里根特使的身分接见并慰问了重获自由的人质们。经过一系列相关的后续事宜，一行人再次搭乘飞机飞往美国华盛顿特区接受本国群众的欢迎。这场轰动世界且长达 444 天之久的人质危机事件，终于在有惊无险中悄然落幕。



▶除去在“鹰爪行动”中负责情报搜集的任务外，美国中央情报局还参与了对六名已逃离现场大使馆人员的营救任务。在特工人员安东尼奥·约瑟夫·“托尼”·门德斯（Antonio Joseph "Tony" Mendez，1940 年 11 月 15 日 – 2019 年 1 月 19 日）的精心策划下，被援救者得以全部安全返回美国。影片《逃离德黑兰》的主线剧情就改编自这一真实事件，该片在第 85 届奥斯卡金像奖中斩获了包括最佳影片在内的三项大奖。

事件余波

作为上世纪最为重大的政治事件之一，美国驻伊朗大使馆人质危机事件的余波至今仍为完全荡尽。对于美国军方而言，“鹰爪行动”的失败结果引发了一系列军内改革。首先，考虑到整个行动中各部门间的信息停滞和沟通不足的问题，军方增设了美国特种作战司令部（United States Special Operations Command，缩写作 USSOCOM 或 SOCOM）用以统一协调管理、指挥部署相应的特种行动。其次，任务中频繁出现故障的 RH-53D 海上种马及其系列直升机开始逐渐淡出陆地与沙漠作战用途，取而代之的是新兴研发的 CH-47 支努干直升飞机。因考虑到此类特种作战大多安排于夜间进行行动，美国军方因而成立了代号为“夜行者”的美国陆军第 160 特种作战航空团（U.S.Army 160th Special Operations Aviation Regiment，简称 SOAR）作为支援特种部队的专业航空编队。“鹰爪行动”的直接参与方之一的三角洲特种部队在十年后的伊拉克战争中才得以被美国军方高层重新部署在中东战场，他们通过在代号为“沙漠之盾”、“沙漠军刀”以及“沙漠风暴”等战役中的杰出表现重新证明了自身的价值。但令人颇感惋惜和不平的是，三角洲特种部队的创始人贝克维兹上校却因行动的失败而遭到了来自军队官僚们的不满，成为了政治斗争的牺牲品。在 1981 年黯然退役后，贝克维兹曾先后经历了担任 1984 年举办的洛杉矶奥运会的保安警备负责人、成立咨询公司、撰写纪实兼回忆录性质的书籍《三角洲部队：陆军精锐的反恐部队》。1994 年 6 月 17 日，贝克维兹因病在家中逝世。这之后，他被葬于美国德克萨斯州的圣安东尼奥山姆 . 休斯顿堡国家公墓，享年 65 岁。

▶“鹰爪行动”的失败直接促成了美国特种作战司令部（左）和美国陆军第 160 特种作战航空团（右）的成立。



在被释放回国后，曾被伊朗方面非法扣留的美方外交官员于 2000 年试图通过上诉赢得经济赔偿。由于伊朗始终并未委派任何代表出庭受审，所以人质们的诉讼获得了胜利。然而美国国务院为避免这一事件严重影响到本国局势，法庭最终以两国签署的《阿尔及尔协议》中美方不得在事后向伊朗提出任何经济赔偿为由驳回了上诉者。直至 2015 年，美国政府宣布人质危机期间遭到 444 天扣押的 52 名美国外交官员可以获得 440 万美元的赔偿。而这其中已经离世的 15 名人员，其配偶和子女可最多获赔 60 万美元。

事件比对

结合上述内容我们不难看出，《COD：现代战争》的游戏关卡“兵临城下”在一定意义上借鉴了 1979 年美国驻伊朗大使馆人质危机事件。以下为笔者对其进行的事件对比：

1. 内政干涉问题所招致的外交危机

在《COD：现代战争》中，由普莱斯队长一行人组成的联合特遣小队成功抓获了恐怖组织头目“孤狼”，而这随即导致当地叛军群起攻占了美国驻乌兹克斯坦大使馆。视角转回现实，美国伊朗大使馆的危机实际上也起源于美国对伊朗内政的公然干涉而导致的，而这种近乎于外交挑衅的行为自然也引起了伊朗国民的大举抗议。

2. 直升机在解救过程中的应用

根据游戏剧情我们不难发现，联合特遣小组最初的计划是搭乘直升机快速押解“孤狼”于乌兹克斯坦境外，但该计划最终却因飞机被击毁而被迫放弃。蓝光行动中，美国军方选定的数架 RH-53D 海上种马直升机的作用除了运送三角洲特种部队的成员外，其另外的用途也包括帮助脱困的美国人质尽快撤离德黑兰。然而由于直升机在此期间屡次发生故障，最终致使整个“蓝光行动”被迫宣布失败。

3.CIA 的秘密活动

作为美国最为重要的情报机构之一，CIA 的主要作用为公开和秘密地收集和分类关于国外政府、公司和个人；政治、文化、科技等方面的情报，协调其他国内情报机构的活动，并把这些情报报告分享到美国政府各个部门的工作。因此不论是在游戏中的境外毒气搜寻和现实中的人质解救任务中，我们都可以看到 CIA 特工在其中活跃的身影。另外值得一提的是，在 2012 年 9 月 11 日发生的美国驻利比亚首都班加西的大使馆惨剧中，同样可以看见 CIA 和其部门内部全球快速反应部队（GRS）的踪迹。

旅人们的回忆录·五

——《歧路旅人》剧情小说最终辑

文：水无月　美编：咕噜

本期《歧路旅人》的剧情小说终于将要迎来完结了，除了最后一篇“药师亚芬篇”之外，我们还会为大家奉上终末之门中的8本笔记以及游戏故事中的最终黑幕莉布拉克的回忆两篇附录，帮助大家完整地梳理一遍整个游戏的剧情，希望大家喜欢。



妙手仁心

药师亚芬的回忆

序章

“来，把这个喝下去吧。”我将一碗调制好的药递给了躺在床上的老人。

“咳、咳、咳……”在一阵剧烈的咳嗽后，老人用颤巍巍的手接过了药，随后一饮而尽。我看到他的眉头紧皱，露出了非常难受的表情，想来这是病痛的折磨和药的苦味双重作用的结果吧。

不过没有办法，尽管我先前尽可能地添加了一些用于缓和苦味的配料，但是由这种对肺病有特效的药草所熬制的药剂的味道依然是一般人难以忍受的，不过一切都是为了治病，也是没有办法的事。

“我说亚雷克爷爷，毕竟良药苦口，坚持一下就好啦。您要不想喝药的话，以后抽烟还是节制一些比较好。”监督完床上的老人喝过药后，我一边开始收拾东西，一边向老人提出了忠告。

药师的职责是治病救人，同时针对病人的生活习惯提出意见和建议也是我们的工作之一。

“那个，亚芬先生，请问我爷爷的病没事吧？”这时亚雷克爷爷的孙女来到我身边小声询问，她的话语中依然充满着不安。

“放心吧，爷爷的病主要是肺部的问题，我给他补充了一



些止咳药，好好休息的话，应该很快就会痊愈的。”

我望着她进行解释，希望她能尽快安心下来。

“真是谢谢了，亚芬先生，”孙女迟疑了一会后，伸出手递给我几枚铜币，“这，这是医药费。”

“不用了，”我几乎没有任何犹豫地摇了摇头，“医药费就不用了。”

“可，可是……”孙女面露难色，“这不太好吧……”

我朝着她微笑了一下。

“我是药师，帮助因为疾病受苦的人就是我们的职责和工作，这是理所当然的。”

在这个时代，世界上尚未建立起医疗体系和系统的医疗知识，即使是城镇里也还没有出现在后世被称为“医生”的这种职业。因此要想疾病能否被治愈全靠对于各类药草的了解。一部分对于药草知识较为了解的人则负担起了治病救人的职责，而他们则被人们称之为“药师”。

第一章

童年的我，曾经有过一次徘徊于生死边缘的体验。

虽然对于那时我的记忆已经非常模糊，但是根据家人后来的说法，我当时得了一种怪病，持续发了一周的高烧，最严重时整个人卧床几乎处于昏迷不醒的状态，身体极度虚弱，服用了多种药草都没有任何好转的迹象，我的父母几乎已经放弃，在给我准备后事了。

“那么后来我的病是怎么治好的呢？”

“因为村里来了一个旅行药师，他用自己身上带着的特效药治好了你。”

这么一说，记忆的碎片开始逐渐在我的脑海中拼接起来，那位旅行药师的容貌也渐渐在记忆中变得清晰——尽管看起来因为不修边幅而留下了大胡须，但其实年龄并不算大，对于当时的我而言喊他叔叔也并没有太大问题。

据他自己所说，因为曾经治疗过患上这种怪病的病人，因此身上带着治疗这种怪病的特效药，所以旅行经过此地时正好能给我治病。

在我又一次从噩梦中苏醒过来的时候，看到他正在一边测试我的体温，一边在调配的调理用的补剂。

他是我的救命恩人，把一只脚已经踏入地狱的我又一把拉了回来。

然而这时我想到，我家很穷，虽然他治好了我的病，但是我的父母未必支付得起治病的费用。

“叔叔，谢谢你，为什么您会给一无所有的我治病呢？”我有些胆怯地开口问道。

那位旅行药师温柔地抚摸了一下我的脑袋，说了一句让我至今铭记一生的话。

“我是药师，帮助因为疾病受苦的人就是我们的职责和工作，这是理所当然的。”

夜晚的库利亚布鲁克村有着不同于白天的独特风景，站在横跨小溪的桥上，感受着迎面吹来的丝丝凉风，一件件往事在我眼前掠过。

“你长大后会选择成为药师，也是因为那个人的影响吧。”我的身后传来了一个熟悉的声音，回忆的思绪也由此被打断。

说话的是一个年龄和我相反的年轻人，他叫杰夫，是村子里老药师的儿子，在这个村里杰夫可以说是我的总角之交，我们俩从小玩到大，又在一起读书，一起跟着他的父亲学习药草知识，现在又一起当了药师，在村子里给人们治病。

在我的父母都已经过世的今天，如果要说村子里有谁能最了解我，那非杰夫莫属。

在这之前的白天，我刚刚经历过了一场惊心动魄的冒险。

杰夫的妹妹妮娜被毒蛇咬伤，生命垂危。而咬伤她的是在村子东边“里欧洞窟”里肆虐的魔物“曼陀罗蛇”。

解铃还须系铃人，要治疗“曼陀罗蛇”的剧毒，配制解药最重要的素材正是其自身的毒囊。

杰夫想要前往里欧洞窟狩猎曼陀罗蛇，但却被我劝住，毕竟现在妮娜正需要哥哥在身边陪伴，而讨伐曼陀罗蛇的任务，就由我来代为解决吧。

作为药师，少不了要频繁前往荒山野岭采集各类药草，因此一个健壮的体魄和与时刻可能出现的魔物战斗的技能是成为药师的基本素质。

我在学习药草知识之余，对于身体素质的锻炼也从未停止，杰夫在药学方面的知识要胜我一筹，但是当身分转换为需要上



山下海的冒险家时，毫无疑问我会更有自信。

当我在里欧洞窟中打倒了曼陀罗蛇，带着蛇毒返回村子时，时间已经到了傍晚时分。杰夫无言地收下了蛇毒，立即赶回工作室调配药物，在这急需争分夺秒的时间，我们彼此之间不需要语言，仅靠眼神就能读懂对方的想法。

之后就是漫长的，让人难熬的等待。在没有得到妮娜好转的消息之前，我也没有吃晚饭和休息的心思。

几个小时之后，杰夫走出了屋子。

“真是太谢谢你了，亚芬。妮娜喝下用蛇毒调制的药后，状况已经渐渐好转了。”杰夫望着我，双眼中充满着感激之情，“我不知道说什么好，真的，如果没有你的话……”

“我是药师，帮助因为疾病受苦的人就是我们的职责和工作，这是理所当然的。”我拍了拍杰夫的肩膀，轻声鼓励着他。

当年我在那场大病痊愈之后，也立下了要像那位旅行药师一样济世医人的志向。而他回答病床上的我的那句话，也成为了我所信奉的人生格言。

由于妹妹的好转，杰夫的心情明显好转了很多，而我们这场深夜对谈，也由此而起。

“那个人对你的影响真的是很大，你以成为像他一样的优秀药师作为目标，自己平时的言行也以他的话作为信条。”杰夫望着我说道。

是啊，药师的职责就是济世医人，亚雷克爷爷的家里只靠孙女一人支撑，因此我为他们免费治病。杰夫的妹妹被毒蛇咬伤，我代替杰夫完成了讨伐魔物取回药材的危险任务，这一切都是为了能够渐渐地接近我所憧憬的“那个人”。距今已经过去了十多年，不知道我的这位救命恩人现在在哪里，我是否又有能够和他再相见的机会。

“老实说，亚芬，你是不是有什么事在瞒着我。”杰夫望着我，突然说出了一句我意料之外的话。

他的表情很坚定，目光中仿佛看透了我内心的想法。

我沉默了，想说什么却似乎又一下子开不了口了。

杰夫没有说错，在去年我的母亲去世之后，一个想法逐渐开始在我内心萌生——我想离开这个村子，想要去更广阔的世界看看，去医治、救助更多需要帮助的人——或许，我甚至还能再见到那位我的救命恩人。

这个想法在我的内心隐藏了整整一年，令我难以启齿的是库利亚布鲁克——这个生我养我的村庄中的一切，药学优秀却丢三落四，需要我时常提醒甚至帮助他记账的杰夫、总爱抱怨的格尔达斯、虽然稳重却时常为恋爱所困的梅丽尔、嗜好抽烟的亚雷克爷爷，还有其他许许多多的村民，他们都需要我，我也无法想象万一我提出要离开村庄，大家会是怎样的反应。

“这些都交给我吧。”杰夫说了一句让我感到惊讶的话，“放心吧，亚芬，我会用自己的生命来守护这个村子的，不用担心，你就挺起胸膛，大胆地为了自己的理想而踏上旅途吧！”

杰夫摆出了一个自信的笑容，一面用手捶了两下自己的胸口。

是惊喜？还是感动？诸多情感在我内心汇总交织，最终花为了两个字从我的嘴里吐出。

“笨蛋……”

“我准备出发了，妈妈，请您好好看着，我能够为了自己的理想做到怎样的程度。”

站在母亲的墓前，我打算在出发前向故乡的一切做个最后道别。

就在这时我看到一个人影气喘吁吁地向我跑来。

是杰夫，虽然我提前嘱咐过他不用专程来为我送别，但是我也知道他肯定不会听我的。

“拿去吧，亚芬，带上这个。”他取下自己的背包递给我，“当你在大陆各地采药的时候可以用它，就当成我始终陪伴着你吧。”

“真是的，我就知道……”我无奈地笑了笑，也将自己的背包递给了他，“那我们就交换一下背包吧。”

“嗯，路上小心哦。”

“我会的。”

年轻的药师告别了故乡，踏上了济世医人的旅途。

至于在旅途中即将迎来怎样的命运，他还尚未得知。

第二章

葛鲁德修亚，这座名字意为“黄金海岸”的港口城市，是奥斯泰拉大陆上唯三矗立着圣火神大圣堂的地方，也是寇斯特兰多地区最为发达的贸易及文化中心。我将它选为自己这场旅行的首个目的地，有着希望能够尽快拓展见识，学习各地风土人情的想法在内。

当然我最大的目的，还是希望能像过去的恩人一样治病救人，并且对于贫穷的患者不收取任何费用。

但当我踏上这座城市的土地时，从迎面扑来的海风中感受

到的气氛并非是它身为经济和文化中心的热情和活力，而是一种让人感到不和谐的阴霾。

经过打听我才得知，葛鲁德修亚城内突然开始流行起了一种热病，病患会发高热，身体无力只能卧床，现在已经有多人病倒。但幸好的是前两天似乎有另外一位旅行药师也来到了这里，并且还带着治疗热病的特效药，所以现在疫情在城内暂时得以控制，没有更进一步的扩大。

“哦，还有一位旅行药师，并且带着治疗热病的特效药？”无论是会传染的热病，还是旅行药师的特效药，对于身为药师的我来说都是让人感兴趣的话题，有机会的话我挺想见识一下呢。如果能对治疗热病这件事帮上忙，那就再好不过了。

当然，这个机会很快就来到了。

“请问，您也是旅行药师吗？”

在城内，我救起了一位摔倒的小女孩，并且帮她在腿上的伤口敷上了我随时携带的创膏，也正因为此这位名叫艾琳的小女孩知道了我的药师身分，随即请求我跟她回家帮忙给她姐姐芙琳治病，芙琳今天早上刚刚病倒，从症状上看和流行的热病一模一样。

对于我来说，这是义无反顾的事情，药师的职责就是治疗病患，现在我的面前站着需要帮助的人，我没有任何拒绝的理由。

尽管当我跟着艾琳回到家时，才意识到自己似乎已经没有出场的必要。

在芙琳的床前，蹲着一位有着一头紫发的女性。从她的动作和装束来看，她应该和我一样都是药师。

“没事的，小妹妹，喝下我的药后，你就不会难受了。”

卧床的女孩年龄要比艾琳大一些，虽然脸色依然充满了疲倦，但是我从药师的角度来看，她的表情比起因为疾病而痛苦的人已经放松了很多，这应该是服药之后症状缓解的表现。

眼前这位紫发的女子，想必就是之前城内传闻的带有特效药的旅行药师吧。

“谢，谢谢你，药师小姐，我女儿好像真的退烧了呢。”站在床边的母亲玛琳用手试探了芙琳的体温后，明显像是松了一口气。

“不好意思，药师小姐，在丈夫去世之后家里只有我一个大人来照顾两个女儿，所以……”

“没事没事，医药费您只需要稍微意思一下即可。我们并不看重金钱。”女性药师读出了母亲话中的意思，连忙摇头微笑回答道。

“那么，我告辞了，”女性药师收拾好自己的背包，从我身边离开了屋子，当然临出门前她似乎想起了什么，回头又对母亲说道，“万一情况有什么变化，请及时通知我。”

在整个过程中，我觉得自己仿佛就是一个毫无关系的局外人。当母亲从艾琳那里得知我也是旅行药师之后，她的表情并没有像接待刚刚的女性药师那般热情。

“很抱歉，我们家芙琳的病已经好了，就不劳烦您大驾为她诊断了。”

我离开故乡后的第一次出诊，以吃了这碗闭门羹而告终。当然因为看到了病人状况好转，我倒也没有太过沮丧，反而对那位女性旅行药师愈发感兴趣了。

在葛鲁德修亚的广场上，我又一次见到了她，她正在向市民们分发治疗热病的药物。

“费用的话，各位只需要象征性地给一些即可，治好身体才是最重要的。各位能够康复，就是对我最好的回馈了。身为药师的职责，就是保护人们不被病痛所困扰。”

没想到竟然也是一位志同道合的同行呢，我在内心暗暗赞叹道。

“您好，我叫亚芬，也是一位旅行药师，请多指教。”我走过去，向女性药师伸出了手。

“我叫凡妮莎，也请多指教了。”女性药师从我的装束中看出了我的身分，也热情地回应了我的问候。

“我非常赞同您那句‘药师的职责就是保护人们不被病痛所困扰’这句话，我觉得对于药师来讲，收费只是一种附加价值，我们的人生信条就是救死扶伤，别无所求。”

“是啊，”凡妮莎一边以赞许的表情点着头，一边回复我的评论，“我正是为此才不断旅行，磨炼自己。”

“哈哈，看来我和大姐很谈得来嘛，”我爽朗地笑了起来，“不介意的话，能让我看看您治疗热病用的是哪种药吗？既然这种药治疗热病有特效，我也对它的配方很感兴趣。”

听到我这句话的一瞬间，凡妮莎脸上的笑容突然消失了，“啊，这个很抱歉，我的原则是不能被其他人看到自己的工作。”

“没事没事，制药的配方和技术也是药师自己的财产，请原谅我刚刚的失礼。”我微笑着向凡妮莎道了歉，“因为我也还是个新人，想要学习更多的东西，既然这座城市里有您，想必很快就会恢复正常吧。”

尽管一秒钟后凡妮莎的表情迅速恢复了正常，但是这个细微的转变还是被观察力敏锐的我给捕捉到了。我连忙找了几句下台阶的话缓解了尴尬，随后告别了凡妮莎离开了广场。

在热病疫情平息了几天之后，这个城市又发生了令人意想不到的事——一种名为“黑死咳”的疾病，突然开始在城内蔓延起来。

患病的人会出现难以缓解的剧烈咳嗽，非常痛苦。因此人们将希望再一次汇聚于他们的救世主凡妮莎身上，可是这一次，先前将“身为药师的职责，就是保护人们不被病痛所困扰”“药师并不看重金钱”等豪言壮语挂在嘴边的凡妮莎，却似乎忘掉了她之前所说的话。

“我这里的确是有治疗黑死咳的特效药，可是它需要使用产自大陆南方的蓝荧苔来配制，因此数量有限，每一份药的价格是 10 万元，先到先得……”广场上，凡妮莎一面将手中的药展示给围观的群众，一面故意摆出了无奈的表情。

“这个家伙……怎么跟前几天完全判若两人？”我感到有些疑惑，一阵思考之后，我的脑海中似乎想到了什么，但是在么没有证据之前我还不能下任何结论。

对于贵族和有钱人来说，用这笔钱换取健康是一个不难做出的选择，然而对于广大穷人，10 万元毫无疑问是一个无法筹出的天文数字，而这其中也包括艾琳和芙琳的母亲玛琳——之前热病有所好转的芙琳也变成了黑死咳的新患者。

“对不起，我手上的药数量有限，城内还有其他人需要我的药物，我无法贱卖给您。”凡妮莎面无表情地望着跪倒在她身边的玛琳，冷冰冰地抛下了这句话后转身离开。

“不介意的话，请让我试试吧。”

望着绝望的玛琳，我向她伸出了手。

“果然是这样……”检查了芙琳先前服过的药物后，我终于明白了凡妮莎的真正目的。

在芙琳先前服用的热病治疗药中，我发现了高浓度的“黑死草”的成分，“黑死草”虽然有着降热的功效，但是一旦过量就会诱发喉咙红肿，咳嗽不止，是“黑死咳”这一病症的主要诱因之一。因此在一般热病的治疗中，“黑死草”的用量必须进行严格的限制。但是凡妮莎在配制热病药物时，故意加入了大剂量的黑死草，这样之前得了热病，且服用过她的药物的人，无一例外都会得上黑死咳。而此时凡妮莎就正好趁机高价出售她的治疗黑死咳的药物，由此实现她敛财的目的。

这也正是之前她不愿意让我看她背包内的药物的缘故。

我曾经从不惮以最大的恶意来揣测他人，但是当我离开局限于自己视野的小小故乡，投身于更大的天地之时，我才发现有些人的一言一行，都在挑战着身为人的道德底线。

要治疗黑死咳必须使用蓝荧苔为原料的药剂，尽管众所周知蓝荧苔生长在大陆南方，但是通过在港口打听情报得知，葛鲁德修亚东侧有一处名为“青碧洞窟”的地方，内部的温度环境和大陆南方相似，同样长有蓝荧苔。

看来凡妮莎配制黑死咳药物的材料也是通过此地获得，因此才能在短时间内提供大量用以敛财的药物，而最后发现的事实也证明了我的判断。

在青蓝洞窟的最深处，我找到了蓝荧苔，以及正在和手下疯狂采集的凡妮莎。

“这个世界上的人对疾病一无所知，只要掌握了药物方面的知识，就能轻松地赚大钱。所以我才不想在旅途中碰上同行啊。”

“可是你明明说过‘身为药师的职责，就是保护人们不被病痛所困扰’的话吧？”

“请你好好记住，这个世界上能够信任的只有金钱。我想要追求财富、追求锦衣玉食的生活，这难道有错吗？”凡妮莎以鄙夷的眼光看着我，仿佛在嘲笑我的头脑过于迂腐一般。

“你可以去追求财富……但是，前提是不能欺骗、伤害其他人。药物是用来治病救人的，不是你用来招摇撞骗的工具！”我冷冷地看着她，我能够治疗人身体上的病，但是心灵和灵魂的病或许无能为力，而在我的眼里她的灵魂也已经仿佛病入膏肓，无药可救。

凡妮莎面露凶光，她的手下也向我步步紧逼，我知道，一场恶战已然不可避免。但是我不能退缩，不能在这样卑劣的对手面前退缩。

一番激战后，凡妮莎和她的手下们昏倒在了我的面前。

“当你醒来时，请在监狱里好好忏悔罪过吧。”

我扔下这句话，带着采集好的蓝荧苔离开了洞窟。

尽管身上盘缠已经不多，但是我依然没有收取玛琳母女分文报酬。

在临别前，艾琳和已经康复的芙琳送给了我一大堆的贝壳。

她们的母亲曾经教给过她们，很久以前贝壳也是可以当成钱来用的。

“因为，亚芬是穷人嘛。”

我苦笑了一下，突然感觉到眼睛里似乎有些湿润。

人要在这个世界上生存，金钱是必不可少的。但是无论何时，我们都不能欺骗他人，要坚持自己的信条。

药物是用来治病救人的，而不是敛财的工具——无论何时何地，我都不能忘记自己的初心。

我应该距离你又近了一些了吧，那位我尚不知道名字的救命恩人。

第三章

几个月后，我来到了利维兰多地区的圣特布里吉镇，作为同样是圣火教三大圣堂之一的所在地，圣特布里吉镇有着不同于其他地方的独特的幽静氛围。

然而在这里，我却遭遇了一段让我对自己的人生信条产生怀疑的经历。

“我是会挑选病患的那种人，有些对我来说是不值得拯救的。”

站在我面前的一个一身黑衣，看起来有近四十岁的中年男子，而从他斜跨的背包和身上散发出的草药味，我判断出这个人是和我一样的旅行药师。

而在他身边的树下，坐着一个衣衫破旧的青年男子正在痛苦地呻吟，这个男子的手臂和腿部有着多处锐器形成的伤口，有几处甚至已经开始感染腐烂，如果不立即加以治疗的话，一定会危及到他的生命。

这个旅行药师的话让我怒火中烧，我冲着他大吼：



“这个人伤得这么重你居然见死不救，你好意思自称药师吗？不过就是招摇撞骗的冒牌药师吧！”

那个人听到我的话后并没有动怒，依然只是面无表情地重复了一遍先前的话。

“我说过了，有些人是不值得拯救的。”

望着他远去的背影，我内心不由得为有这种同行而感到羞耻，而树下的那个男子显得已经明显有些虚弱，而且身体因为伤口的感染而开始发烧，想要救他的命，就必须立刻对他进行救治才行。



我背着这个男子来到了附近的仓库，先充分清洗了几处伤口后，用随身携带的绷带和创膏为他进行了敷药和包扎，之后又给他喂了一些退烧药，终于让病人状况稍稍安定了下来。

这个男子名叫米格尔，他自称是附近的农夫，在工作的时候不慎弄伤了自己的手腿，尽管他的前后叙述让我感到有些矛盾的地方，但我并没有想得更多。看到他的状况稳定之后，我决定去镇上买些吃的。

“等我痊愈之后，让我们好好喝一杯吧。亚芬！真是太谢谢你了。“

“没问题！”

在镇上的餐馆里，我又一次遇到了先前那位黑衣药师，在见识过了他的技艺后，我开始后悔早上用“招摇撞骗的冒牌药师”形容他这句话了。

事情经过是餐馆里妲芙妮夫人的儿子提姆突然晕倒，但是我却没有检查出任何的症状。而此时其他人喊来了这位黑衣药师，他仅靠观察和询问妲芙妮夫人，就立刻判断出提姆的晕倒是因为吃了过敏食物所致，之后他用随身携带的抗过敏药给提姆服下，很快提姆就醒了过来，身体状况完全恢复了。

这个黑衣药师不仅不是个冒牌药师，甚至可以说相当有两下子，作为药师的技艺远高于我也说不定。

他的名字叫做欧根，也是不久前才来到这个镇上。

面对这位优秀的前辈，我一方面想抓住机会向他讨教两手，另一方面也必须为早上的无礼而向他道歉。

所幸欧根并没有介意我早上语言上的顶撞，但是随着交谈的深入，我们自然而然地谈到了米格尔的问题。

“有些不对劲，是吗？我觉得你应该也意识到了。”欧根听过我救治米格尔的经过了，说出的结论解释了我的疑虑，“这个人不是农夫，是个小偷。”

虽然我多少也有些预感，但是还是不太愿意相信欧根所说的事实。

“我在这里呆了一段日子，所以知道他不是本地人。他的几处伤口都是很明显被刀剑所伤，身上的血迹不是他自己的血。同时之前我在询问他来历时，我除了自称农夫之外，其他信息都是支支吾吾语焉不详，受了这么重的伤却还要隐瞒身分，可见这人是一个被追捕的逃犯。”

欧根的一连串分析逻辑缜密，思路清晰，我竟然无言以对。

“你刚到这里，或许不知道前两天附近的贵族宅邸刚刚发生了一桩案件：一个小偷潜入宅邸企图偷窃，并且用匕首刺死了发现了他的管家，之后在逃亡中虽然被守卫的武器刺伤，但最终还是没能抓到他——所以现在你该明白了吧，你救的那个米格尔，不仅是个小偷，甚至可能还是个杀人犯。”

“可，可是……”我不知道该如何回答，“即使他是个小偷，但是发现他时他已经受了这么重的伤。作为药师来说，我们的职责不就是救死扶伤吗？”

我依然想要尽力辩解，而欧根没有再继续反驳我，只是问我要了一份我配制的药想看一看。

“药虽不精致，但可以看出是好药，你的技艺可以说前途无量。”

欧根将药还给了我。

“但是我觉得你还是需要多想一想，问一问自己的双手，我们救死扶伤的意义究竟何在——尤其是在你准备救治一个恶棍时。”

说完这句话后欧根挥了挥手离开了。

“有些人是不值得拯救的。”

我望着他的背影，脑海中一直回响着他所说的这句话。

回到仓库，我发现米格尔的伤口突然开始恶化，必须立刻对他进行治疗才行，否则他或许挺不过今晚，然而正当我从背包从拿出各种药物时，又想起了刚刚和欧根的对话。我的手不由自主地停了下来。

米格尔又痛苦地呻吟了起来，他的每一句呻吟，都仿如尖刀一般刺痛我的内心。身为药师，最见不得的就是病患的痛苦，我沉默了一阵，终于鼓足勇气问他：

“米格尔，你其实不是农夫吧？你是个小偷，甚至还杀过人，是吗？”

米格尔听到我的话也沉默了，最后他非常艰难地点了点头。

“我也是没办法……我曾经是个佣兵，但失去了工作……家里还有 3 个孩子等着我养活……我需要钱，否则我们一家都活不下去了……所以亚芬……请救救我吧……”

米格尔的声音越来越微弱，我能感受到他是鼓足了劲吐出每一个字，我到了必须要做出抉择的时候了——亚芬，你真的

确定要救眼前的这个恶棍的命吗？即使他是一个小偷，甚至是一个杀人犯？

“答应我，米格尔，我把你治好后，你要改过自新，认真忏悔自己的罪行，老老实实工作且决不再作恶。你可以发誓吗？米格尔？”我望向米格尔，一字一句，以非常清晰的声音询问他。

“我，我发誓……请一定要救救我……”

“我明白了，我这就给你进行治疗，放心吧，我一定会让你好起来的。”

我是个药师，药师的职责就是救死扶伤，从病痛中保护人们……这是理所当然的事，我究竟在犹豫什么呢？

这是我的救命恩人，教授给我的人生信条……

第二天早上，米格尔不见了。

经过一个通宵的救治，我终于成功让他的状况进入到了稳定状态，之后我因为过度疲劳而不知不觉睡着了。

当我醒来的时候，才意识到自己铸下了大错。

身体状况恢复的米格尔绑架了妲芙妮夫人的儿子提姆，并且向他们家勒索一大笔钱，并带着提姆逃进了圣特布里吉镇西侧的利维耶拉森林。

这个混蛋……早知道会这样的话，我应该彻底不管他才对。

可是昨晚他明明发誓不再作恶，只是为了骗取我为他治疗而已吗？

我做错了吗？或许正如欧根所说……这个世界上的确存在着“值得救助的人”和“不值得救助的人”。

但现在，我必须立即弥补自己犯下的过错。

当我抱着受伤的提姆从利维耶拉森林中走出时，整个天空已经被晚霞所染红。

所谓的家里有 3 个孩子需要抚养也是随口胡诌，甚至为了不让提姆逃跑而刺伤了他——毫无疑问米格尔是一个彻头彻尾毫无道德的人渣。

当我将米格尔打倒，救出提姆的那一刻，我的心情没有任何的放松，反而愈发充满了疑惑和沉重。

因为自己的一腔热血，救助了一个恶人，却反而给更多善人带来了痛苦。

“人生充满了各种选择，要懂得分辨和舍弃。而你在这件事情中，选择了错误的一方。”

在回到镇上再次见到欧根时，他给了我这句忠告。除此之外，他还给我讲了他自己的故事——



“我大概是在 10 多年前开始从事药师的工作，曾经我也和你一样对需要救治的人来者不拒，然而……”

欧根的脸上开始露出痛苦的表情，他的声音不大，但是我能够感受他的声音中蕴含着强烈的愤怒。

“有一次，我救治了一个身负重伤的逃犯，并将他安置在家里休养……结果那个逃犯却恩将仇报，趁我出门采药的时候杀害了我的妻子，再将我家洗劫一空之后逃之夭夭……从那以后，我心如死灰，以旅行药师的身分开始云游大陆各地。”

欧根看了我一眼，又望向远方

“同时我也是从那一天开始将需要救助的人分为‘值得救治的人’和‘不值得救治的人’。”

帮助受苦的人就是我们的职责和工作，这是理所当然的。

对我而言，救命恩人的这句话是我从事药师工作以来所坚守的信条，但是在这一天，我却对其开始产生了怀疑。

那么药师究竟是什么？

我们救死扶伤的意义究竟又是什么？

这场旅行能够给我最后的答案吗？

恩人，如果是你的话，你又会怎么做呢？

“我曾见过一个旅行药师，他和你很像。”

——这是和欧根告别时，他留给我最后的一句话。

第四章

位于克里夫兰多地区的欧亚威尔镇，如今正遭受着流行病的肆虐。

在躺满了病患的集会所里，我和欧根再次不期而遇，对于旅行药师来说，哪里的人们需要帮助，哪里就是他们的目的地。这是一种无言的默契。

欧根对我的态度依旧冷淡，也拒绝了和我一起协力工作的请求，我没有感到太多的惊讶，因为我自己也还处于迷惘之中。

圣特布里吉镇发生的米格尔的那件事，对我的打击不可谓不大，直接导致我开始对一直以来所信奉的人生信条产生怀疑。

但是欧根，我感觉这一次的相遇和之前在圣特布里吉时相比，也多少有些异样。

在圣特布里吉时，他为人尽管冷淡，但是工作时的专注和熟练却让我印象颇深。

而到了欧亚威尔，他在工作时却时不时会出现精神涣散，迷惘走神，甚至还出现了药物调制工具失手落地的情况。

这一定是有原因的。

正当我还在纳闷欧根身上发生了些什么变故的时候，一位村民焦急地跑来找我。

“亚芬先生，不好了，欧根先生似乎是病倒了！”

拿不稳工具是因为手部的间歇性麻痹。

彻夜的噩梦后接着是吐血。

以及浑身开始出现紫色斑点。

尽管还没有出现高烧昏迷的症状——但我几乎已经确信，欧根身上的病症就是我小时候得的那种怪病。

“不用了，我不需要治疗。”然而当我要求欧根立刻卧床休息时，他却拒绝了我的指示。

“你明白你现在的状况吗？欧根，你这样下去会死的！”

但是欧根只是依旧冷冷地摇了摇头，迟疑了一会后，他慢慢开口对我说道：

“我妻子的事情其实还有后续，你想听吗？”

我点了点头。

“在埋葬了妻子之后，我以旅行药师的身分开始云游各地，一方面是想用这种方式来治愈内心的创伤，一方面则同样是想拯救更多被病痛折磨的人。”

“但是，或许是命运的安排，几年之后我在某个城市，看到了当年那个我救治的逃犯——也就是杀害我妻子的凶手的身影。”

欧根深深的吸了一口气。

“我跟踪着他，然后发现那时他已经结婚生子，过着美满幸福的生活。然而我内心的复仇之火被点燃后再也无法熄灭……最后我把他杀了，为我妻子报了仇，也相当于从他的妻子和孩子那里夺走了最为宝贵的东西。”

说完这句时，欧根的脸上露出了极为少见的苦笑。

“我逃出了那个城镇，就这样我为妻子完成了复仇，而我自身同时也成为了一个犯下杀人罪的罪人。在那之后我的内心一度在空虚感和负罪感的双重折磨下几近崩溃，我甚至尝试过自杀，但是失败了……最后我依然重新拿起了背包，再次开始旅行药师之路……但是正如你所知道的，我说过有些人不值得拯救——比如像我自己。”



我望着欧根，竟然无言以对，只能默默地看着他躺下，长长地叹了一口气。

“我自己的身体我最清楚，就让我这么死了，也好。”

走出欧根暂住的屋子，发现屋外已经到了深夜，扑面而来的凉风让我不由得想起离开故乡前和杰夫交谈的那个深夜，想到出来旅行了大半年，我似乎还没有好好地整理过杰夫给我的背包，于是把背包打开，拿出一些常用物品后，开始翻找起背包夹层里还有没有东西。

这时一封信突然从背包里滑落了出来，我捡起信，发现是杰夫在我临出发前塞在包里的。

“亲爱的亚芬
正在阅读这封信的你
应该还在以药师身分继续着旅行吧
虽然我是劝你出去旅行的
但其实还是有点担心你
毕竟以你的个性
不会放任任何一个需要帮助的人不管
然后有可能会因此陷入烦恼，甚至受伤
这个时候，就请好好回忆一下
我和你一起学习时的事情吧
我很尊敬为了某个人可以奋不顾身的你
在我认识的人里
你是最优秀的药师，也是我最好的朋友
不需要为任何事情烦恼，坚定地前进吧
一如既往挺胸膛

——杰夫

附：因为当面说出来太难为情所以我就写成了信放在背包里，想来你有朝一日总会发现的吧。”

杰夫这个家伙，真的是……为什么要写这种即使写在纸上也是如此羞耻的信啊。

我隐隐约约地感觉到自己的眼眶里有泪花在打转，但此时此刻的我却更想笑出声来。

我为什么要去钻那些无聊的牛角尖呢?

我为什么要因为一次挫折就去怀疑自己的人生信条呢?

真的，我没有必要为此烦恼。

来自好友的鼓励，往往是祛除自己心病有效的良药。

我会在自己坚信的道路上前进的。

同时，我会拯救你的，欧根。

当初在和杰夫一起学习药学知识时，我们曾经研讨过自己小时候得的那场怪病的治疗方法。

我依靠努力地回忆，终于想起了恩人治疗我时调配的药物里的一种关键材料——来自“卢贝之森”的魔物“天狗鹫”的羽毛。

而卢贝之森的位置就在欧亚威尔附近。

现在欧根得了当年和我一样的怪病，相信按照当年恩人的配方，一定也能治好欧根的。

那么目的地决定了——我要前往卢贝之森，打倒天狗鹫并得到它的羽毛!

第二天晚上，我带着用天狗鹫羽毛调制的药来到了欧根的屋子。

“欧根，你现在要死还太早了，既然你还有着要帮助他人的新意，那你就还能拯救更多的人……”

听到我的这句话，欧根的眼神中突然闪过一丝亮光。

“这句话，以前也有人对我说过。”欧根仿佛是在喃喃自语，又仿佛是在说给我听。“他也是一位药师，他救起了想要自杀的我，并说服了我暂时改变了主意，尽管看不到希望，但至少能够驱使我再次走上药师之路。”

“那个人，他还说过什么？”我突然意识到了什么，继续追问欧根。

“最后他离去时我问他‘为什么会救我？”他回答道‘我是药师，帮助因为疾病受苦的人就是我们的职责和工作，这是理所当然的。’……不知道为何，我看到你的样子就想起了他，一样充满了激情，一样的天真，对任何人都会施以援手……虽然我们理念不合，但是直到他离去时，我始终都敬重着他。”

没错，就是他，欧根所说的那位救下了他，并开导他重新去治病救人的药师，一定就是我的恩人!

我想，这一定是命运的安排吧。

尾声

从欧根的口中，我终于得知了当初我的救命恩人的名字——格拉墨·克洛斯佛德，他是一口有口皆碑的天才药师，但最终的结局却让人唏嘘

格拉墨的妻子患上怪病，因而他曾走访大陆各地寻求特效药的配方，花费了两年最终将特效药研制成功，但他的妻子却最终未能等到他回来便与世长辞。

万念俱灰的格拉墨在这之后重新踏上了旅途，并在某个村子用最终未能来得及救治妻子的特效药，治好了一个得了同样怪病的小男孩——也就是我。

在这之后他又救起了企图自杀的欧根，并鼓励欧根重新走上了药师之路。最终他在旅途进入了南方的哈伊兰多地区后，彻底断绝了音讯。有传闻说他已经追随着妻子而死，但是最终谁也没有再次看到他的踪迹。

在欧亚威尔村外，我为格拉墨搭建起了一座无名墓碑，姑且作为纪念他的标志吧。尽管一直以拉近和他的距离作为人生目标，但最后从欧根口中得知了格拉墨的去向后，心中难以平静……但至少我不会再迷惘了。

当然欧根也和我一样，虽然态度依旧冷淡，虽然依然抱怨着自己没能死成，但这一次从疾病的魔爪中逃脱的他想必会更加珍惜自己的生命，去拯救更多的人吧。

身为药师的旅途，现在才刚刚开始。

附录 1 终末之门的笔记

维尔纳的笔记

“我想要毁灭荷鲁布尔古。”

我迄今还记得对我说出这句话的那个女人脸上的笑容。

那还是 20 年前的事情，那个女人对当时还是一介佣兵的我提出了这样的委托。

当然本来我也不想当一辈子碌碌无为的佣兵。那个女人所支付的订金，还有为了实现计划而不惜投入的追加资金，为了工作所使用到的人脉，都对我有着很大的吸引力。

这个女人可以为我所用——做出了这个判断的我，便开始了借助这个女人之手来毁灭一个国家的行动。

首先我需要有一群得力的手下，因此我便组建了“黑色军团”这个佣兵组织，花费了 3 年时间用于收集荷鲁布尔古的情报，并利用这些情报开始逐渐布局。

接下来，我使用那个女人的人脉开始为“黑色军团”赚取这个国家的信任。

我收买了一些无处可去的盗贼和山贼，派他们袭击荷鲁布尔古的边境，之后再让“黑色军团”去镇压他们，自导自演一出出闹剧。

由于事发地远离王国中心，所以王国军队总是迟来一步。

而我们在事前就能知道这些山贼出没的位置，加上他们本身就是我们的人，所以镇压起来完全不费功夫。

通过这些自导自演的把戏，“黑色军团”逐步控制了边境的民心。

随后，我们通过边境地区一些达官贵人的介绍，逐步开始向荷鲁布尔古王国内部渗透，这段时间因为镇压山贼的缘故，我们“黑色军团”在国外也有着响亮的名号。

利用那个女人支援过来的大量资金进行的工作，我在国内外都拥有了稳固的后台。



但是，阿尔弗雷特王是一位深受臣民信赖的国王，想从这位国王手中夺走人心绝不是一件轻松的事。也因此，我们必须要除掉他，才能让荷鲁布尔古王国土崩瓦解。

因此，我留意到了对阿尔弗雷特王有着个人私怨的艾尔哈特，决定选择他作为暗杀阿尔弗雷特王的人选。

之后就只需要给艾尔哈特的暗杀制造机会就可以了。

我利用“黑色军团”在国内外的支持者们所提供的渠道，散布各种虚虚实实的情报，传闻有多么荒唐无稽都没所谓。

反正民众并不需要真相，他们只相信自己想要相信的东西而已。

最终，我只用了 12 年就彻底毁灭了荷鲁布尔古。

同时在另一方面，我也打算彻底清算和那个女人的纠葛。

我解散了已经没有用处的佣兵团，利用赚来的金钱获得了地位和领土。

……老实说有点可惜，我总感觉那个女人应该还有利用价值。

但还是算了吧，她对于毁灭荷鲁布尔古王国的那种执念，我觉得不如称为“妄执”更为合适。

无论怎样看，她都是一位有着绝美的容颜，没有任何欠缺的女性。

但是她的内在，却存在着一种引导人类走向破灭的恶意。

仿佛如同一旦接触，就会致人腐朽糜烂的，毒药一般的女人……这就是所谓魔女的存在吧。

所以我彻底切断了和那个女人的联系。

如果我的预测应验的话，最后能够毁灭我的，想必一定是我当初毁灭的荷鲁布尔古王国的骑士吧……

格拉墨·克洛斯佛德的笔记（1）

当我来到维克塔霍洛的时候，我收到了来自家乡的信，妻子的病情进一步恶化了。

我必须抓紧时间……

我必须乘船渡过巴丹特海。因为调制特效药所需要的最后一种材料，是一种名为“天狗鹫”的魔物身上的羽毛，而这种魔物就生活在海对岸的鲁贝森林之中。

但是现在，港口只停泊着一艘船只，这是一条非常气派的商船，船长的名字叫做雷恩·巴斯特拉尔。

我听说他曾是驰名于这片海域的海贼……虽说如此，现在他已经成为了这条商船的船长。

一刻也不容犹豫的我，为了渡海而向他提出了乘船的请求。

“我可不会随随便便让人上船的哦。”

他是这么回复我的，仿佛是在说，这艘船只有他信任的人才能搭乘。

我身上并没有太多的余钱，因而只能把自己的笔记交给了他。

“这是我的行李中最有价值的东西，记载了在这片大陆上各地旅行的见闻，我想它一定会对你有用的，虽然或许不足以抵上乘船的旅费……”

虽然我再也不能在笔记上记录新的东西了，但是现在我想的只是能够尽快回到妻子身边，雷恩船长在一阵放声大笑之后，愉快地让我登上了船。

“你就打算把这样的东西当成旅费吗？真是个有趣的家伙，我挺中意的。”

在他的船上一边吹着海风，一边满脑子想着妻子的事，我回忆着妻子过往的笑容，祈求她平安无事。

我只想尽早完成新药的调制，然后回到妻子身边。

只要再坚持一段时间就好，等着我回来吧……

那本笔记现在的去向早已无从得知。

但是，我现在觉得。

我把那本笔记送出去或许是一件正确的事。

至少可以不用在上面记载在这之后发生的一系列悲剧了。

伊冯的笔记

我大概是在 15 年前知道《边狱之书》这本书的。

当时我正觊觎着学院长的位置，而这时我的学生露西亚带



来着一位女性前来拜访。

这位女性告诉我，我有着和学院长这个位置相称的，获取“知识”的资格。

而这份“知识”中的一个，就是她口中所说的《边狱之书》。

在阿特拉斯达姆引以为自豪的特别书库中，保存着数册只有学院长才有资格翻阅的禁书。由早已灭亡的古代贝伦修坦因王国的学者萨洛蒙，这位传说中的大贤者所撰写的《边狱之书》即是其中的一册。

如果能够解读出这本书的秘密，就能获得超越生与死的强大力量。

“那位学院长实在是无可救药，既没有知识也不具备人格魅力，因此我只能拜托你了。”

她是这么说的。

想要解读《边狱之书》，并将其中的知识传播给极少数被选中之人。

但是，要达成这一目的就必须要有能够完全理解《边狱之书》的优秀学者。

这个人并非学院长，而是我。

只有我，被称为天才学者的伊冯才能做到。

就这样，我被她如此真情实感的姿态给打动了。

的确，和那个顽固而不懂变通，只对研究有兴趣的学院长来说，我是不一样的。

我知道知识可以转变成金钱，作为学者而言我是如此优秀，周围不懂这一点得人，都是应当唾弃的愚者。

——她对我说希望让那个学院长消失，能不能办到呢？我当然也毫不犹豫地回答了她。为了证明我的能力，我如她所愿，不留证据地暗杀了前学院长，随后我便取代了他的位置。

……在那之后，我和她只见过一次面，就是我向她报告暗杀前学院长的成果。“这样啊”，她只是冷笑着回复了一句话之后，便再也没有在我面前出现。

或许，那个女人真正的目的，或许仅仅就是除掉前学院长而已。

不管怎么说，我获得了《边狱之书》，为了获得其中的力量而开始研究。正如传说中的那样，《边狱之书》实在是很美妙，我利用助手露西亚作为渠道，从那个女人手中借到了大量难以获得的书籍，顺利地进行着研究——一切都如计划中进行着。

强大无比的力就在我面前，几乎触手可及。

啊啊，可是为什么，为什么会变成这样呢……

露西亚，你这个毒妇！

露西亚从一开始就是在利用我，让我完成了能够高效率地引出超越生与死之力的基础研究。

而此时，对于这个毒妇来说，我已经没有用处了。

因此她把不完全的血晶石，并将赛拉斯的调查矛头一路引向我，想借此将我除掉。

混账、混账、混账！

让你们死千百次都平息不了我的怒火！

恶魔！毒妇露西亚！

恶魔！魔女莉布拉克！

玛提亚斯的笔记

过去我一直对圣火教会的教义深信不疑。

作为神官，我向人们散布着对圣火的信仰。

当时的我可以说是一位极其虔诚的圣火信徒，对谁都没有怀疑。

但是现在回想起来，这是多么愚蠢啊。

我到底是什么时候开始对圣火教会产生怀疑的呢？

是和莉布拉克相遇的那个时候开始的吗？

不，那不过只是一个契机而已。

事实上在莉布拉克出现之前，我的心中早已种下了疑问的种子。

那是在我赴任的小村子，被卷入了因为落雷引发的山林大火之中。

整个村子化为一片火海，许多村民葬身火海。

甚至包括一直仰慕着我的小孩子，也被火焰所吞噬，他们明明什么罪都没有啊。

我不停向圣火祈祷着，可无论我如何祈祷，村民们，那些

小孩子们都再也没有醒来。

但我心中还是坚信着奇迹一定会出现。

在持续了一个月的祈祷之后，我终于意识到我或许错了。

我明白了，无论我多么虔诚地信奉圣火教会的教义，奇迹都是不会发生的。

奇迹不发生就没有意义。

即使是禁忌的力量，只要我带着虔诚的信念去使用，它也会变成奇迹。

这是我经历过灾难之后的大彻大悟，并不是因为任何人的影响。

正因为我是惟一的救世主，所以才能够接触到真实的启示。

啊啊，这不正好是一个绝好的契机吗？我应该感谢莉布拉克。

即便是历经了 100 多年的岁月，我的身体也没有任何衰老的迹象。

这一切都要归功于她。

在《边狱之书》中所写到的，能够延长寿命的黑咒术……

将这份力量授予我的正是她。

得到了几近永恒生命的我，是救世主这一身分再合适不过的人选。

我必须要用这份力量拯救众生。

因此，必须要让这个世界被黑炎所覆盖。

如果圣火之力开始衰竭的话，加尔迪拉神的力量就从终末之门中溢出，我将能够使用更为强大的力量。

为了躲避圣火教会的追捕而长期处于潜伏状态，也是为了这个伟大的使命。

而时间的流逝，也成为了对我有利的因素。

过去的记忆会消逝，作为背教者而被教会记录在案的我的容貌，现在应该也没有任何人能认出来了。

换一个新名字这种事情，只要有钱都不在话下。

依靠着商人玛提亚斯这个身分，我成功打入了教会的内部。

即使是约瑟夫大司教也对我深信不疑。

发掘加尔迪拉神的祭坛，使用加尔迪拉神的一部分力量来引发奇迹，被威斯帕米尔村的村民们当成救世主来崇拜，这一切都按着我的计划发展。

关于资金的使用和运作是我和席米恩共通进行的。

他的黑曜会也算是帮了大忙。

席米恩从未向其他干部提起过和我有关的事情，是打算将之作为底牌吗？

不过即使如此我还是不能完全相信他。

哼，不过这种事情现在已经无所谓了。

于是，时机终于到来了。

我通过黑曜会获得的毒药，确实地破坏了约瑟夫大司教的身体。

所有人都会对他因病去世这个事实深信不疑。

之后只要作为传火之人的莉亚娜内心被黑影腐蚀的话，神圣之火就会变成漆黑之炎——应该是如此吧。

只要一步！

就只需要一步！

明明就只需要一步了！

可作为救世主的我，为什么会被关在这种像牢狱的场所呢！

啊啊，这里太黑暗了。

谁，有谁可以给我带来光明……

杰夫利・耶捷尔亚特的笔记

——我始终贯彻着自己的信念。

在我死之前的数年，有一股黑暗势力在诺布尔寇特蠢蠢欲动。那就是黑曜会。

他们虽然用各种甜言蜜语来引诱我，但我却不为所动。

在明白拉拢我无望之后，他们开始屡屡实施对我的暗杀行动。

但是我没有屈服，并对他们进行了细致的调查。

包括主谋者、目的、联系渠道等等……并且也接触到了“终末之门”相关的情报。





在这之后，意识到事态严重的这些人，终于不惜代价将我杀害。

但我并没有后悔。

我遵从着家训，为了这个城镇的发展尽到了全力。

但让我惟一感到内疚的，是留下了普莉姆萝洁一人。

我的女儿由此不得不背负上了一切。

普莉姆萝洁。

终于回到了我的墓前，向我报告了发生的一切。

她始终遵循着我的教诲。

毫无疑问是一个坚强的女孩，能够坚定不移地向着自己的目标前进。

这也可以说是我的遗志。

她完整地继承了我的信念。

普莉姆萝洁。

这么多年，你独自一人一定非常辛苦吧。

请原谅你的父亲。

放松一下，好好休息吧。

之后忘掉我的事情，去寻找幸福吧。

属于你自己的幸福。

我一直都会守护在你的身边。

格拉墨·克洛斯佛德的笔记（2）

我陷入了深深的绝望。

妻子去世了。

我虽然完成了特效药的配制，但还是晚了一步。

就在我回到故乡的前几天，妻子停止了生命的脚步。

我哭了整整三天三夜。

我甚至怀疑我流的眼泪足以汇聚成一条河流吧。

在妻子的葬礼之后，一个女人来到了仿佛已经失去生存意义的我的身边。

那个女人名叫莉布拉克。

“你想再一次见到你的夫人吗？”

魔性般的低语在我的耳边回响。

如果能再一次见到妻子的话，就算要我付出生命都在所不惜。

根据莉布拉克所说，这片大陆上有着一处名叫“终末之门”，连通着生者与死者所在世界的门。

如果能到达那个地方的话，就能和妻子相见。

关于这个地方我似乎也在很久以前听说过。

我将儿子克里斯托付给好友抚养，向东南方向开始了自己的旅行。

就在这时，我在一个名叫库利亚布鲁克的村庄，遇见了一位得了重病的少年。

少年在病床上奄奄一息，我看到他浑身痉挛，身体上出现紫色斑点，立刻意识到他患的病毫无疑问就是当初夺去我妻子的病。

对我而言这仿佛是命运的安排。

由于没能来得及治疗妻子，当初调制的秘药还在我的药包中，我毫不犹豫地用它治疗了少年。

看着病情逐渐缓和下来的少年的容貌，似乎也是对妻子在天之灵的一种安慰。

少年那祥和的表情，也稍稍缓解了我当初未能来得及拯救妻子的负罪感。

“我将来也能变成像大叔那样的人吗？”

少年对我这么说，。看来他在这一刻，也已经把成为药师当成了自己将来的梦想。

此时也想到，或许这场旅行也还是有意义的。

我把剩下的药都留给了少年，再次踏上了旅途，向“终末之门”前进。

然而这时我还不知道，我即将犯下自己人生中的最大错误……

瑞布斯家当主的笔记

从小时候开始，我就从父亲那里听到了很多关于我们瑞布

斯家由来的故事。

瑞布斯家当主究竟是怎样的存在。

他们有着什么必须要守护的东西。

父亲从祖父那里听来了这些故事。

而祖父又是从曾祖父那里听来了这些故事。

瑞布斯家因为雄厚的财力而为世人所羡慕。

但是，对我来说这无关紧要。

瑞布斯之所以延续至今，是因为背负着守护家宝的重任。

没错，就是守护着那 4 个龙石……

龙石是荷鲁布尔古王国的开国君主拜奥沃夫赐给瑞布斯家初代当主的东西，在这之后代代继承下去。

的确，这些来自东方的石头价值不菲。但是在这其中还蕴含着更为强大的力量，正如其名，蕴含着龙的力量。

迄今 200 多年前，和拜奥沃夫王共同参与了远征的大魔术师奥津・克洛斯佛德，使用龙石的力量封印了“终末之门”，当时身为前代当主的父亲是这么说的。

“力量无关善恶，只取决于使用力量的人是善还是恶。”

因此，拜奥沃夫王将龙石托付给了他的亲友，也是最为信任的骑士瑞布斯。

强大的力量能够行大善，也可以为大恶。

这就是保管龙石，防止其为邪恶势力所用的瑞布斯家的使命。

但是，强大的力量也会吸引来巨大的欲望，觊觎瑞布斯家族的财产与龙石的人从未减少。

就连亲族甚至都不能信任了，因为在最近，我听到不少传闻说是有可疑的家伙拜访我们亲族。

他们在我和妻子乘坐的马车车轮上做了手脚，那些觊觎龙石的人或许就是这些亲族吧。

啊，也因此我担心着寇蒂莉娅，她是个温柔的孩子，对周遭的人深信不疑。想来一定会有许多人伪装成亲近的样子来接近她，欺骗她吧。

寇蒂莉娅，我已经不在你的身边，你也无法再听到我的声音了。或许之后你也会经历遭到背叛的痛苦，但是即便如此，我相信你也能做到，直到最后也能够坚定不移的去信任别人。

我所相信的一点是，既然我能得到像希斯柯特这样可靠的朋友，那么在你的面前，也一样会出现值得信赖的好友。

因此，寇蒂莉娅，希望你始终不要放弃相信人类，那也会成为你自身的救赎。

格拉墨・克洛斯佛德的笔记（3）

——我错了。

我一心思考的事情只是让妻子复活而已。

也因此，我就这么轻易地被号称能让我妻子复活的莉布拉克给欺骗了。



当到达“门”的一瞬间，我感到浑身一阵寒意。

这并非是大脑的思考，而是来自于身体的本能，让我想要拒绝这扇门——确切的说是这扇门背后的东西。

就在我吸气的一瞬间，莉布拉克已经开始以熟练的动作描绘起了魔法阵。

在描绘魔法阵的期间，她的手一次都没有停止，能够将复杂的魔法阵记忆得如此熟练，看来她的身体已经重复了无数次相同的行为了。

从眼前的这副景象，可以看出她是多么的期待着这个仪式。

我能够深深地感受到她心中的这般执念。

“这是打开‘门’的仪式，或许会有些辛苦，但为了让您的夫人复活还请忍耐片刻。”

按照莉布拉克所说，我站在了魔法阵中心。

仪式一开始，我最初感到阵阵剧痛向全身袭来。

之后，在自己身体内部，似乎有一种未知的感觉膨胀起来，在视线的一角，我体会到了一种发现自己的手变成了异形之物的恐怖感

莉布拉克看到身体正在产生异变的我，出现了诡异的笑容——这不是打开门让我妻子复活的仪式，而是要让终末之门另一侧的东西复苏现世——而我则是被当成容器利用了。

这是我从未预料过的事态。

大魔术师，我们克洛斯佛德一族的血脉是实现这个仪式所必要的东西，当初和莉布拉克的谈话中我边隐约有所察觉，因此我必须阻止她的企图。

而且，万一我就此逃跑的话，她一定会盯上我的儿子克里斯的。

只有这件事情……只有这件事情我一定要阻止。

我意识到了莉布拉克的意图，一边假意配合她的行动，一边寻找着能够破解她仪式的方法。

但是，这个仪式的可怕超越了我的想象。

我的意识逐渐薄弱，有种什么东西进入了身体当中的感觉。

我努力地抗争，但是对于我来说，人类的精神力在这股邪恶力量前简直不值一提，我的灵魂正在消失……在被黑暗吞噬前，我的大脑中浮现出了妻子和克里斯的笑颜。

————！！

我发出了最后的惨叫，似乎是吧。

妻子的存在，给予了我最后一丝抵抗的力量，莉布拉克似

乎没有想到我会反击。

而我此时也释放出了远远凌驾于过去的我的强大力量。

我所释放出的一击虽然无法彻底盖过莉布拉克。

但是用来打断仪式已经足够了。

在这之后追击莉布拉克，如果彻底干掉她的话就能终结这一切，应该是如此吧……。只是在这之后的事我已经不太记得了。

只不过此时，我已不再是人了，这点自觉我还是有的。

在这之后我浪迹于各地，时而会失去意识，等回过神来时发现周围已经满是被破坏的痕迹，虽然没有记忆，但我很清楚这是我干的。

而每次失去意识的间隔也越来越短。

而这次我已经发现自己遭到了追杀。

住手，我是人类啊——！

……



附录 2 邪神之女

莉布拉克的回忆

我的名字叫莉布拉克。

我是黑咒神——加尔迪拉的女儿。

我的父亲在千年之前被以圣火神艾弗利克为首的十二神所打败，封印于“终末之门”中。

帮助父亲摆脱封印，重现于世间——乃是我与生俱来的目的。

200 多年前贝伦修坦因王国和古拉纳特王国的战争曾是我们最好的机会，撰写了《边狱之书》的贝伦修坦因王国的学者萨洛蒙打开了“终末之门”，我与无数父亲的仆从们来到了这个世界上，准备协助父亲彻底现世……



但是我们失败了，大魔术师奥津 · 克洛斯佛德利用来自东方的龙石重新封印了终末之门，他的战友骑士拜奥沃夫则平定了哈伊兰多的动乱，建立了荷鲁布尔古王国，并将龙石交给了值得信赖的骑士瑞布斯保存。

一切似乎归于平静，我们惟一的成果就是——我没有被打回到“终末之门”中，而是重新留在了奥鲁斯特拉大陆上。

我不愿意就此放弃，利用了整整两百年的时间……完成了一个庞大的计划。

我利用不老不死之术蛊惑了圣火教会的神官玛提亚斯建立了黑炎邪教，并借他之手谋害了圣火教会的约瑟夫大司教，之后利用约瑟夫的女儿莉亚娜夺取圣火火种，尽管在约瑟夫的养女奥菲莉娅的阻碍下未能成功，但这并不碍事。

荷鲁布尔古王国是当年重新封印“终末之门”，让我们的计划失败的死敌之一，我一定要彻底消灭这个国家报仇雪恨。

于是我收买了佣兵维尔纳并唆使其毁灭荷鲁布尔古王国，维尔纳安插了烈剑骑士艾尔哈特作为内应，杀害了国王阿尔弗雷特，使荷鲁布尔古王国土崩瓦解。

之后作为酬劳，我给了维尔纳凭大量的金钱和来自黑咒神的力量，使他成为了利维福德镇的领主。很可惜，这个不成器的家伙对于领民的极度压榨最终引发了起义，亲手葬送了自己。

我蛊惑了在权力斗争中失败的原艾巴霍德第二王子席米恩，赐给了他不老不死之术。接下来让席米恩和玛提亚斯联手，建立了秘密结社黑曜会。

黑曜会为加尔迪拉的复苏做着各种准备工作，其中包括渗透进了当初封印终末之门后负责保存龙石的瑞布斯家族，并设计谋害了瑞布斯家当主，最终借机偷走了瑞布斯家保存的龙石，不过黑曜会和黑炎邪教相比也是半斤八两，最后竟然被一个小盗贼给夺回了龙石。

同时，黑曜会的势力渗透到芙拉特兰多地区的诺布尔寇特镇，为了方便刺探情报，席米恩亲自进入了领主杰夫利·耶捷尔亚特家中担任园艺师。

但是他们的活动最终还是被杰夫利所察觉，为了避免组织的秘密暴露，席米恩与两名手下杀害了杰夫利，杰夫利的女儿普利姆萝洁成为了孤儿。可惜席米恩这个一味追求愉悦的人不懂得斩草除根，亦或是他对那个小丫头或许真有点什么感情吧，但最后自己也死在了复仇的匕首下，说什么都没有意义了。

之后，我利用阿特拉斯达姆的女研究员露西亚对于知识的渴求而将其拉拢，并利用她进一步蛊惑了其老师——沃尔德王立学院的学者伊冯。野心勃勃的伊冯杀害了前学院长并取而代之，之后开始沉迷于研究《边狱之书》中所记载的超越生死的知识。同时为了我的计划进行大量实验，最终获得了我所需要的血晶石。至于露西亚和伊冯之间为了独占研究成果而导致的自相残杀？哼，凡人终究是凡人，只能用目光短浅来形容他们。我只要获得血晶石即可，他们的最终结局我已经不关心了。

最后就是我计划中最重要的一环，那就是彻底打开终末之门的祭品，即当年封印了终末之门的大魔术师克洛斯佛德一族的血脉——药师格拉墨·克洛斯佛德。

格拉墨·克洛斯佛德的祖先是200多年前建立了荷鲁布尔古王国的拜奥沃夫王的好友——大魔术师奥津·克罗斯福德。继承了英雄血脉的他自身也是一位极其优秀的药师。他有着贤惠的妻子和可爱的儿子，一家三口原本过着美满的生活。

但是很不幸，病魔降临在了这个家庭，格拉墨的妻子染上了一种奇异的病症，各种现存的药物都无法治疗这种疾病，因此格拉墨只能踏上旅途，去各地寻找治疗这种疾病的药物配方。

格拉墨在旅途中结识了从海贼改行成为商船船长的雷恩，并将自己的旅行笔记作为坐船的旅费交给了雷恩船长，而十多年以后，这本笔记最终阴差阳错地到了外出旅行的商人特蕾莎手中。

愚蠢的席米恩认为这本笔记上很可能记载有和终末之门相关的重要情报，便派出黑曜会干部艾丝美拉达追击特蕾莎，企图夺走笔记，但却最终失败了，尽管这件事对我的计划没有多少影响。

让我重新说说回十多年前的事吧，虽然格拉墨成功配制出了新药，但最终还是晚了一步，在他赶回到故乡之前，他的妻子就已经过世了，而这时，我的机会来了。

在陷入丧妻悲痛的格拉墨面前，我只需要谎称自己拥有能够让其妻子复活的力量，就能让他乖乖地前往“终末之门”，当然我注意到了一件事，当时他的儿子克里斯只有7岁，他在离开前将儿子托付给了故乡的好友照顾。

在前往终末之门的途中，格拉墨遇到了当时还是个小孩子，且患上了与他妻子同样病症的亚芬，格拉墨将原本准备用来治疗妻子的特效药物治好了亚芬，最终来到了终末之门的格拉墨意识到了我的真正目的。

当我使用血晶石开始实行仪式，准备将他作为祭品打开终末之门，使我的父亲——加尔迪拉神降临时，格拉墨凭借自己的强大意志进行了顽强抵抗，最终逃脱了仪式并打伤了我。

尽管格拉墨逃脱了仪式，但是他的身体已经因为血晶石发生不可逆的变异，最终变成了可怕的怪物“赤目”，游荡于奥鲁斯特拉大陆各地，在十年之后被猎人海茵特率领的讨伐队所击败。

这十年中我为了让受伤的身体恢复，一直处于蛰伏状态中，但是格拉墨的儿子——已经长大成人的克里斯踏上旅途寻找父亲，让我再次意识到了这又是一个机会。

克里斯既然同样是克洛斯佛德血脉，那么也可以作为打开“终末之门”的祭品，于是一场诱拐克里斯的计划开始进行了。

这一次我距离成功只差一步了，我带着克里斯进入了终末之门，眼看我的父亲——黑咒神加尔迪拉就要重临人世……

但是在这之前，我还有最后一件事情要做——

剑士欧尔贝克、舞女普莉姆萝洁、盗贼泰里翁、神官奥菲莉娅、商人特蕾莎、学者赛拉斯、猎人海茵特、药师亚芬……

为了拯救克洛斯佛德的后裔克里斯，8位旅行者也紧随其后进入了“终末之门”。

这是最后的决战，我们彼此之间都有这样的觉悟……

来吧，旅人们，让我看一看你们真正的决心和力量吧！



歌谭犯罪王子是怎么“炼成”的
小丑的 80 年反派王者之路

文：自由 -J 编：稀饭 美编：01



“Isn't it rich?
Are we a pair?
Me here at last on the ground
You in mid-air
Send in the Clowns”

随着片尾曲《Send in the Clowns》响起，威尼斯电影节《小丑》首映的全体观众们起立为制作组响起长达 8 分钟的掌声与喝彩。4 天后，《小丑》破天荒地赢得了金狮奖——这不仅是威尼斯电影节的最高荣誉，也是漫改电影首次在欧洲三大电影节中斩获此类殊荣。

小丑，或许是漫画界最为知名的反派，这一年在大银幕上与媒体的长枪短炮前，以华丽的转身，洗去《自杀小队》时的灰头土脑，屹立于威尼斯的红毯之上。1940 年首度于《蝙蝠侠》漫画亮相的歌谭犯罪王子，在历经近 80 年的磨练后，他那消瘦高挑的身躯，白底红唇绿发的妆容，依旧生机勃勃。



“我不确定（我的过去）到底是什么，有些时候我记得是这样，有些时候是另一个；如果我要有一个过去，我更希望它能是个有好多选项的选择！”

——小丑，《蝙蝠侠 致命玩笑》

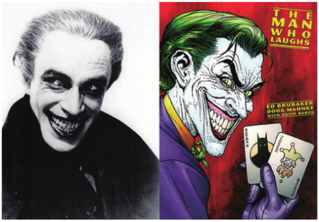
在《蝙蝠侠 致命玩笑》（后文将以《致命玩笑》简称）中，小丑坚信自己是因“糟糕的一天”而陷入疯狂，然而一反多数反派对于自己过去的耿耿于怀，他抱着对过去讥笑戏谑的态度说出的上述台词，希望自己的过去是“多选择的，不明确的”——对于小丑而言，既然都是足以让他疯狂的坏事，又有什么区别？还不如让自己在回忆中将不同的坏事全都体验一次。这不仅刻画出小丑的疯狂，更表现小丑对于可能获得的救赎与同情的不屑。

或许小丑也无法想象，现实在一定程度上，满足了他这句冷笑话。

小丑公认是由比尔·芬格，鲍勃·凯恩和杰瑞·罗宾逊三人合作创作。然而三人对这一角色创作背后的贡献与故事上皆有所出入。

芬格是第一个公开讲述小丑创作过程的人。在 1966 年的采访中，芬格回忆道：“鲍勃告诉我他需要一个新反派，他当时手里拿着一张小丑卡牌。他们告诉了我这个小丑装扮反派的构思，还给我看了初稿图，但一点都不像最终成形的小丑。”

“而我当时则想起来电影《笑面人》中康拉德·韦特扮演的格温普兰——一个永远保持怪异丑陋微笑的畸形秀演员。那种诡异的笑容，不仅和卡牌上的小丑浑然天成，更让鲍勃获得灵感。他重新绘制角色设计图，在格温普兰的轮廓的基础上增加一些邪恶感，同时引入比如白脸红唇绿发的马戏团小丑元素。最后，小丑的形象便诞生了。”



▲格纹普兰（左）与小丑。

罗宾逊则是在 1975 年接受杂志《The Amazing World of DC Comics》采访中表示，自己的 1940 年小丑卡片草稿才是角色概念的原型。在作为凯恩助手工作时，他便想着创造一个能与蝙蝠侠抗衡的极恶反派，而不是平凡无奇的黑帮大佬。在他的想法里，小丑之于蝙蝠侠，应类似于莫里亚蒂之于福尔摩斯。他认为这个角色应该在生理外形上就能给人留下不可磨灭的印象。他把想法传达给芬格并画出了那小丑卡牌后，芬格认为这个角色概念并不成熟。芬格拿出了诡异微笑的格温普兰剧照后，凯恩完成了小丑角色设计的初稿。


▲杰瑞·罗宾逊（照片拍摄于 2009 年）

鲍勃·凯恩否认罗宾逊的说法。“芬格和我一同创作了小丑，芬格是编剧。杰瑞·罗宾逊只负责了那张最后作为小丑道具的纸牌罢了。他和小丑形象的创作没有任何关系，但他大概至死也会一直声称他是小丑的创作者之一。”

虽然凯恩拒绝承认杰瑞·罗宾逊对小丑设计的贡献（直到他 1998 年离世），许多美漫学者依旧认可罗宾逊和芬格为小丑的创作者。2011 年，随着三人中最长寿的杰瑞·罗宾逊也与世长辞，芬格、凯恩与罗宾逊皆离世，小丑创作背后的具体细节轶事全都与这三位创作者一起长眠于地下。我们能确定的为数不多的事实，是芬格负责脚本以及《笑面人》这一灵感来源，罗宾逊起码设计了小丑卡牌，凯恩则完成了人设初稿。至于对小丑更深度的概念想法是如何提出之类的问题，我们已无从知晓。

角色创作理念明确，却在创作人的贡献细节与过程上模糊不清。冥冥之中，小丑“不明确起源”的愿望，得到了实现。

当然，歌谭的犯罪王子可不是简单的概念和设定图炼成的，前面还有数十年的漫画史的旅程要去征服。

从 1938 年美漫诞生开始，根据影响漫画这一媒介的里程碑事件、角色诞生与转型、故事风格与潮流等因素，美漫史分为四个时期，并被分别定义为黄金年代、白银年代、青铜年代与摩登年代。而 1940 年首秀的小丑，则是几乎贯穿了整个美漫史。

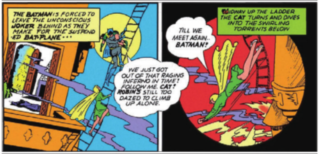
●黄金年代（Golden Age，1938 ~ 1956）

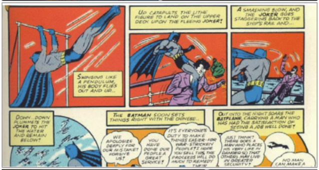
在第二次世界大战的背景下，以正义的英雄战胜邪恶的轴心国势力为卖点的美漫，迅速获得人气并成为出版社的一大主要盈利点。超人，蝙蝠侠，美国队长，神奇女侠等日后家喻户晓的角色在这一时期诞生，超级英雄的形象逐渐成形。

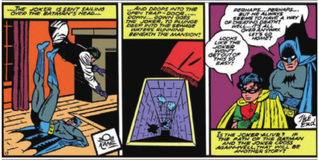
在这时期登场的小丑，单纯是一个利用“小丑笑气”犯罪的冷血连环杀手，而芬格原定在小丑第二次出场时便将他“杀死”——因为他认为一个数次犯罪后逃脱的反派会显得主人公无能。但当时的 DC 编辑——惠特尼·埃尔斯沃思否决了芬格的剧本。惠特尼·埃尔斯沃思认为小丑有成为蝙蝠侠天敌的可能性。因此芬格只好编造理由“复活”小丑。

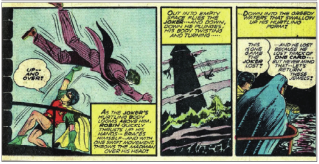
于是乎，小丑一时成为了充满“我还会回来的”风格的小强式反派（类似《宝可梦》中的火箭队），在《蝙蝠侠》漫画的前 12 期中出场 9 次。无论是火烧、坠海，抑或是一次次高空坠落，编剧们仍能一次次编写理由使小丑生还。直到第 9 期后，编剧们放弃“挣扎”，读者们也习惯了这“死如薛定谔的猫”的反派。由于有充足的出场机会与“死不了”的特性，小丑自然而然地成为了读者眼中蝙蝠侠与罗宾的头号大敌。

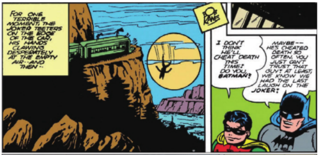


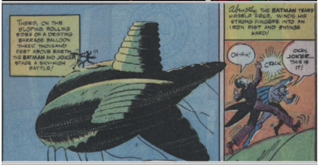














▲前 12 期的花样小丑“便当秀”。

在小丑诞生的第 11 个年头，芬格终于为其编写了第一个起源故事，介绍他曾经以红头罩造型犯罪以及坠入化学酸池被毁容的过去。这两个设定也在经典漫画之作——《致命玩笑》中保留了下来。



白银年代（Silver Age，1956 ~ 1970）

40 年代末与 50 年代初，随着战争的落幕与麦卡锡主义的盛行，超级英雄漫画的热度开始下降。为了延续读者的热情，犯罪，恐怖，科幻，喜剧类漫画开始兴起。同时期，为了开拓儿童市场与向“漫画诱使青少年犯罪”的公众讨伐声低头，DC 将漫画中血腥暴力等成人要素删去。

而这一变动也带来了小丑的第一次转型——由一个冷酷杀人犯，变成了一个滑稽的恶作剧者。多亏了这一转型，小丑是

为数不多在这一时期继续保持出场的人气角色。在《蝙蝠侠》第 12 期后，小丑的死亡戏码也将暂告一段落，被抓拿归案将会是他未来近 20 年里的命运。

时间来到 1964 年，小丑的反派生涯终于遭到了第一次被中断的危机，DC 新上任的《蝙蝠侠》漫画编辑朱利叶斯 · 施瓦茨并不喜欢小丑。这直接导致了小丑的出场频率减少。而在他即将被历史长河埋没之际，1966 年 TV 剧集《蝙蝠侠》的成功——尤其是恺撒 · 罗摩洛所扮演的滑稽小丑形象备受欢迎，使得施瓦茨不得不在漫画中保留恶作剧版小丑这一角色的出场率。恺撒 · 罗摩洛作为第一位在真人影视剧扮演小丑的演员，他忠实地还原了白银年代那个搞笑役小丑，使得这个反派角色得以苟延残喘。



▲小丑 . 恺撒 · 罗摩洛 ver。

然而这并没有改变漫画销量与 TV 收视率持续下滑的事实。为扭转局面，编辑部决定将小丑的故事偏离少年儿童向。这是白银年代小丑的终结，也是新时代小丑亮相的前兆。

●青铜年代（Bronze Age，1970 ~ 1984）与摩登年代（80 年代至今）

在这两个时代下，广受大众喜爱推崇的小丑形象——一个人格变态的罪犯诞生并延续至今。

在沉寂四年后，丹尼斯 · 奥尼尔与尼尔 · 亚当斯出品的《蝙蝠侠》漫画第 251 卷中，重新将小丑带回漫画世界中，他以疯癫杀人狂、享受与蝙蝠侠斗智斗勇的形象，回到了读者的视野里。

奥尼尔表示，他们仅仅是想将小丑带回原点罢了。奥尼尔笔下的小丑成为了核心角色而不仅是单纯反派，而且实现了小丑与蝙蝠侠“相互依存的莫里亚蒂与福尔摩斯关系”的设定。



▶《蝙蝠侠》第 251 期——The Joker's Five Way Revenge，带来了回归原点的新时代小丑。

“我希望能将芬格和凯恩在创作小丑时的理念真正地在作品中实现。”奥尼尔说。

除此之外，小丑也是在本作中第一次被设定为精神障碍，并被送往阿克汉姆疯人院的反派。亚当斯则是修改部分小丑角色设定，不仅拉长了他的下巴，也使得他的身材更为修长。

在此之后，DC 开始在小丑身上进行更多的“实验”，包括美漫史上第一期以反派为主角的连载漫画——《小丑》（因商业低迷被腰斩）；史特夫 · 恩格拉霍特与马歇尔 · 罗杰斯在《侦探漫画》中也更进一步地强调小丑的疯狂。



◀《黑暗骑士归来》的经典蝙蝠侠封面。

在青铜年代的基础上，进入摩登年代——或者说美漫的“黑暗年代”后，“《蝙蝠侠》系列”转向严肃风格，探讨死亡与毁灭。这一转变也是该时代的一大特性，漫画读者不再是儿童少年，而是更为成熟的青年。这一读者群体冀望更多成熟严肃且富有深度的叙事，老土单调的英雄与恶棍的故事在当时则是被历史的车轮碾过。

1986 年弗兰克 · 米兰创作了经典漫画作品《黑暗骑士归来》，里面讲述了一个独立于漫画连载世界线之外的故事，再构思了蝙蝠侠衰老迟暮之际，顶着政府的压力与警局的追捕归来再度打击歌谭犯罪的剧情。

在这部作品中，小丑与蝙蝠侠的关系更加“私人化”——沉寂于阿克汉姆精神病院多年的小丑得知蝙蝠侠重新出山后，方才重新大规模犯罪，以“吸引”蝙蝠侠的注意。在他眼里，没有任何事比令蝙蝠侠打破自己的规矩更有价值。他这股对蝙蝠侠的执念，为日后小丑故事的创作，定下了基调。

《黑暗骑士归来》的风靡不仅将蝙蝠侠推上了神坛，更是与《守望者》一同将漫画推入了“黑暗时代”——阴暗、混乱、现实却富有理智的内容使得美漫变成了不仅是面向少年的娱乐读物。在这时代背景下，艾伦 · 摩尔与布莱恩 · 伯兰德的《致命玩笑》便于 1988 年诞生了。

《致命玩笑》在穿插小丑起源回忆的同时，讲述了小丑设局戈登局长，与蝙蝠侠对抗的故事。许多评论家视《致命玩笑》为定义小丑的故事与最好的蝙蝠侠作品之一，影响了无数后续的漫画故事以及漫改电影（如《蝙蝠侠》、《黑暗骑士》、《小丑》）。其中小丑的那句“只需糟糕的一天就能让普通人变得疯狂”，更是成为了小丑的一大信条，以及其它讲述小丑故事的编剧所遵守的准则。



▲ “SMILE!”

小丑与蝙蝠侠的关系更是在本作得到完全升华。摩尔通过对小丑起源的描述和核心特质的把握，定义了蝙蝠侠与小丑的关系——精神层面上，两人是一面镜子的两面，两人皆是各自“糟糕的一天”的产物。蝙蝠侠为那天的悲剧寻求意义，而小丑则是反映生活的无常与荒诞。至此，小丑上升到了和“能够痛扁超人”的蝙蝠侠相当的地位，小丑与蝙蝠侠的数十年斗争也在这一刻彻底开花结果。

摩尔个人却认为《致命玩笑》并不是什么好作品：“这是个关于蝙蝠侠与小丑的故事；这类角色你在现实生活中，走在路上是不可能遇到的，他们缺少作为人的可信性，没有和现实世界产生任何联系。我觉得这本书是糟糕的，被误解的，没有任何真实可信的人类要素在其中。”



▲弗兰克·米兰（左）与艾伦·摩尔（右）。

同一时期，小丑更是在常规蝙蝠侠漫画连载中的《家庭之死》这一故事中直接杀死了二代罗宾——这是小丑第一次杀死与蝙蝠侠亲近的核心角色。这不仅对照了《黑暗骑士归来》中暗示罗宾的死亡，更是丰富了蝙蝠侠的性格，对蝙蝠家族成员关系造成影响，给故事增添实感。

值得一提的是，当时的二代罗宾杰森·托德并不受读者欢迎，于是DC便让读者决定他的命运。最终，大部分读者都选择了让小丑用铁锹棒打死罗宾，这也是漫画当中如此安排剧情的原因之一。

在此之后，蝙蝠侠与小丑的故事虽然依旧继续，也有如哈莉奎恩等角色的参加，但本身并没有脱离《黑暗骑士归来》与《致命玩笑》所定下来的小丑与蝙蝠侠的基调与框架。或许只有当下一个时代的小丑出现之时，我们才有新的谈资。

“当你在凝视深渊的时候，深渊也正在凝视着你”

如果说漫画完成了小丑的塑造，那么演员们在大银幕上对小丑的解构诠释，在丰富了小丑形象的同时，使得他更为人所知。

杰克·尼科尔森扮演的小丑在1989年的《蝙蝠侠》首次亮相大银幕。彼时的尼科尔森已经赢得2座奥斯卡，并出演过如《飞越疯人院》、《闪灵》、《唐人街》等经典佳作，名副其实的才能声望兼备的影星。在漫改电影还在起步的阶段，华纳兄弟通过高薪水、票房分成与自行安排拍摄时间等“甜头”，才将尼科尔森笼络过去。

在1989年的《蝙蝠侠》中，尼科尔森充分发挥了他在表现怪异与狂躁行为上的才华（正如他在《闪灵》中的表演），将小丑诡秘莫测、乖张邪恶的人格魅力在大银幕上完美地展现了出来，塑造了令人憎恨的哈尔利奎式装扮的小丑形象。虽然完全偏离了罗摩洛版的小丑，却与这位反派在摩登年代的形象特征相契合——阴暗可怕的神经病杀人犯。在此之上，这一版的小丑黑帮出身的设定，更使得该角色略带黄金年代小丑的气息。

就这样，足够现代且成熟的角色设计加上演员惟妙惟肖的表演，使得这个版本的小丑成为影迷心中不可动摇的经典。杰克·尼科尔森对自己诠释的小丑十分自满：“我认为这是通俗艺术的表现。”

1989版的《蝙蝠侠》在主题与氛围上深受到《致命玩笑》和《黑暗骑士归来》的影响。导演蒂姆·伯顿说：“我从来不是漫画迷，因为我不知道接下来该去看哪个框。《致命玩笑》之所以成为了我第一部喜欢的漫画，是因为我能轻松知道接下来是该看哪个框。”

“整部影片的主题完全是两个怪人的决斗，小丑与蝙蝠侠，两个被受自己过去的悲剧困扰的人。小丑的存在诠释了完全自由的黑暗面。疯狂的人某种程度上最为自由，因为他不再受到法律的约束。”

影片取得空前成功——获得了当时影史第五高的票房、影评人称赞有加，可谓名利双收。不仅如此，该作的成功更是使得华纳兄弟开始着手推动一系列的蝙蝠侠与DC宇宙的动画电影企划以及电影续作的拍摄计划。



▲ 1989年版的小丑与蝙蝠侠。

然而，随着乔治·克鲁尼主演的《蝙蝠侠与罗宾》在口碑与票房遭遇双重失利，“《蝙蝠侠》系列”的改编电影热潮也随之回落。历经8年沉寂后，《蝙蝠侠》电影才终于在克里斯托弗·诺兰的手下得以重启，回归大银幕。



▲超级英雄漫改电影的顶峰之作——《蝙蝠侠 黑暗骑士》。

诺兰为《蝙蝠侠 侠影之谜》定下了一个更为黑暗、真实与侧重人性体现的主题（这也是诺兰版的蝙蝠侠侧重于布鲁斯·韦恩的一大原因）。而为了塑造真实感，本片大量采用实地拍摄，而且在 CGI 运用上极为克制。这一拍摄方针在后续的影片中也延续了下来，而且诺兰希望在《蝙蝠侠 侠影之谜》成功的基础上，于续作《黑暗骑士》中扩大歌谭市的故事格局。

诺兰承认《致命玩笑》给了他不少的灵感——小丑叙述的复数个“伤疤故事”正是由《致命玩笑》中小丑的“多个起源”说获得灵感。在谈到这个设定时，诺兰说道：“我们不想给出明确的伤疤起源是为了防止让小丑出现人性的一面。一旦我们展示了小丑的起源，他行动的根本原因，他给观众的‘威胁感’便会减少。小丑的混乱与无序是不能被理解和掌控的。”除此之外，《黑暗骑士》中“在某些情况下，任何人都能变成反派”的主题亦是从《致命玩笑》中一脉相承。

希斯·莱杰扮演的小丑堪称漫改电影史上最大的“真香”事件。在他扮演小丑的消息公布时，网上反对的声音此起彼伏——“这个穿牛仔裤的同性恋演小丑？开什么玩笑”（希斯·莱杰之前主演了李安拍摄的同性恋题材作品《断背山》）、“小丑需要有实力与气场的演员，而不是某个走运的家伙”等。

即使是当时的编剧——诺兰的弟弟乔纳森·诺兰也不明白自己的哥哥为什么会选择希斯·莱杰。“当时没有人能理解这个选择，制片方也不明白。每个人都去找克里斯（诺兰），说‘我不明白’，网络社区更是疯狂批判这个决定，所有人都认为这是最坏的选角决定。”

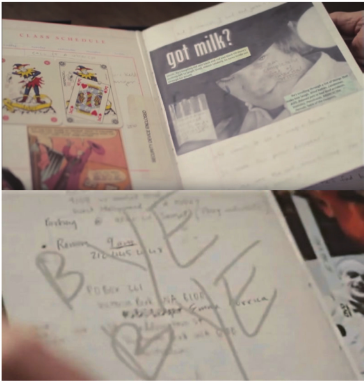
克里斯托弗·诺兰无视了所有批评的声音，坚持自己的决定。诺兰透露，他过去便希望能有与希斯·莱杰合作的机会（希斯·莱杰曾试镜过蝙蝠侠）。在与希斯的交谈中，诺兰也认同他对小丑混乱面的理解。



▲希斯·莱杰。

希斯在观看了《蝙蝠侠 侠影之谜》后，便意识到该如何演绎才能在表现出角色魅力的同时与前作的主题氛围相契合。他认为小丑是一个精神变态、惯于大规模杀戮、反复无常且不具备同情心的反派。在《黑暗骑士》中，小丑虽然沿用了象征性的白粉底红唇装扮，但那个经典的化学池往事被消去，取而代之的是那起源于 20 世纪初苏格兰的格拉斯哥微笑——即由嘴角延伸的“微笑”伤疤，这是旧时格拉斯哥黑帮的惯用处刑手段。

作为方法派演员，希斯·莱杰将自己单独锁在酒店的房间里长达六星期，模仿小丑的动作姿势、说法的语调与性格。在此期间，他还用日记记载下了扮演小丑的过程中的想法与感受。这本日记上还有着如《发条橙》与小丑漫画的剪纸，小丑出场场景的笔记等。而这种方法延续到了整个拍摄过程当中。



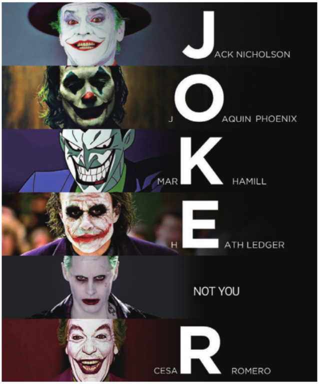
▲希斯·莱杰为扮演小丑的准备笔记（下为最后一页）。

在希斯的诠释下，小丑超脱了漫画形象的枷锁，得到再度的升华，由之前的疯狂残暴反复无常，到癫狂沉着步步为营。《黑暗骑士》中的小丑更像是位诡辩家，通过自己的行径论证着自己的观点，让混乱与无序逼疯所有人，使所有在社会框架下的人都成为输家。

希斯·莱杰的小丑打破了所有对漫改电影反派的偏见，横扫美国电影颁奖季。可惜，在电影上映 6 个月前，希斯·莱杰因服用药物过量与世长辞，留下了最为伟大的小丑表演与死亡背后的迷雾——扮演小丑时的过度投入是否是将希斯推落死亡深渊的原因？

希斯曾在采访时说道他无法停止思考，即使身体疲倦，大脑依旧飞速运行，即使服用处方药也没用。作为前辈的杰克·尼科尔森则是含糊表示：“我警告过他。”而扮演蝙蝠侠的克里斯蒂安·贝尔透露希斯把小丑称为“最让他享受的角色”，加里·奥德曼（在电影中扮演戈登局长）更是驳斥小丑导致希斯莱杰死亡的说法。当然，这一切也已无法证实。

在希斯·莱杰离世后，小丑仅等了 8 年，便在 2016 年上映的《自杀小队》中亮相，由杰瑞德·莱托扮演。然而由于各种原因——蹩脚的脚本，仅 9 分钟的出场时间等。无论莱托在片场中多投入，这个版本的小丑也无法摆脱“最差小丑”的头衔。



▲在影迷心目中，莱托版的小丑已经被开除“丑”籍（来源：Funnyjunk）。

同年，陶德·菲利普斯在宣传新片期间，一直想起他喜欢的电影——那些角色研究（Character Study）类的电影，如《出租车司机》、《飞越疯人院》、《喜剧之王》等。

“因为漫改电影的流行，现在让观众去大银幕观看（角色研究）这一类电影太难。于是乎我便想：‘如果我去拍一部角色研究的漫改电影呢？’我爱漫画，对《黑暗骑士归来》和《致命玩笑》都有足够的了解。我想着，自己能给没有明确起源的小丑来拍一个起源故事吗？”在《帝国》杂志采访《小丑》的导演与主演时，他说道。



▲陶德·菲利普斯（左）与杰昆·菲尼克斯（右）。

于是，他便向华纳兄弟提出了拍摄《小丑》的想法，并建议华纳应该设立一个“DC Black”的分支，以《小丑》开始，邀请名导们拍摄独立的、带有导演个人风格与表达的电影。同时他提议《小丑》将抛弃 CGI，预算将会是 3000 万美金（实际上花费了 5500 万）。

华纳高层并没有马上同意，而是让菲利普斯先写好剧本。在剧本完成后，菲利普斯花费近一年时间游说华纳将影片拍成 R 级片（15 岁以上），而低成本则是华纳亮绿灯的一大原因。

同时，菲利普斯花费近四个月时间才说服杰昆·菲尼克斯扮演小丑，不仅因为杰昆本人对脚本的一大强制要求：小丑是一个沉浸于黑暗阴影下复杂且有血有肉的角色，而不仅仅是黑白分明的反派。而且菲尼克斯一直只与允许他自由发挥的导演合作。事实上，影片中最为唯美解脱的舞蹈，便是杰昆在准备好的配乐下的即兴表演。



菲尼克斯为小丑减重 47 斤以符合亚瑟·弗莱克消瘦的形象，他在采访时表示：“在某一时刻，当我感觉角色成为我生活的一部分的时候，我就无需为角色做功课，只要放松，让更多东西由本能中涌出。”

“有一部分东西其实一直在你的身体里，在你的生活里。为了融入大众，我们会去抑制这部分……. 当你不需要其他人认可时，就会有一种自我从你身体里散发出来。”

为了不受过去 DC 电影的影响，《小丑》的故事更是被设定在 1981 年的歌谭（纽约）。土生土长的纽约客菲利普斯尽可能地还原了他记忆中 1981 年的纽约——破落不堪的城市，住着破落不堪的人。“当一个演员在第 179 号大街、杰罗姆大道和布朗克斯街区拍戏时，他身上散发出来的能量和绿幕拍摄完全不同。”

“我们的主人公是一个最后成为超级反派的人，但他就像任何一个你爱的真实的人。我希望观众能站在他的立场上体会他，直到他们忍受不了为止。这是一部慢节奏的角色研究电影，研究着一个在社会边缘，无所适从的角色。”

尽管人们对小丑有固有印象，影片依旧特立独行，不受大银幕上过往小丑形象的干扰。这一部的小丑，既不是传统的杀人狂，也不是捣蛋的搞笑役，更不是“Watch the world burn”的混沌邪恶，而是一位历尽了一个又一个“Bad Day”后，在无可再失的绝境下，对社会作出报复与发出呐喊的底层边缘人。如同一句非洲寓言：“不被村庄接受的孩子会把它烧掉以感受到它的温暖。(The child who is not embraced by the village will burn it down to feel it’ s warmth)”

在影迷开始畅想这将会是一部口碑票房俱佳、甚至可在颁奖季有所作为的神片时，一次堪称主流媒体与公众、自媒体的矛盾由暗地的涌流，瞬间喷发，将双方分割至对立面。



▲ Metacritic 上《小丑》的媒体平均评分（左）和用户平均评分（右）存在着巨大的反差。

一方面，菲尼克斯的表演被认可的同时，影片的黑暗格调，对精神病人的描述与暴力场景的刻画，以及叙事风格与马丁·斯科塞斯《出租车司机》等 80 年代名作的相似，使得《小丑》在部分影评人中褒贬不一。其中多数媒体人，如 CNN、New York Time、Daily Mail 等，认为《小丑》是危险的电影，在美化暴力与 incel（非自愿处男）白人群体，鼓励仇富与自怜，可能造成现实中的暴力，以至于影院中《小丑》放映过程中出现的观众离场或吵闹、以及电影使用因恋童癖获刑的音乐人的一段音乐，都被大肆报道。

而自媒体则批评主流媒体希望枪击事件因这部影片发生以证明他们事前诸葛亮的“正确性”。他们指出“这些主流媒体在看《死侍》和《疾速追杀 3》时可没有这么大惊小怪”以及小丑在讽刺社会机制的漏洞刺痛了盛行的 Woke Culture(“政治正确”)。主流媒体的文章也被人一步步解剖，以嘲弄主流媒体除非云看片，否则就是以自己的臆想，脱离内容来批判电影。



▲网络盛传的小丑制作配方——1989 年，把他扔入化学酸池；2019 年，把他扔入社会。

更多的自媒体在称赞这部影片，以慢节奏展开，在最接近现实世界的背景下，刻画了一个孤独者，被体制抛弃、周围人因他疾病嘲笑、恶语拳脚相加后，坠入深渊的故事。无论是杰昆的演技、影片的摄影、配乐与脚本在他们看来都值得称赞。他们认为这部影片就像一面镜子，有些人看见了个体的孤独，有些人看见了在精神抑郁中挣扎的男主，有人看见了社会上层与机构对底层的蔑视。其中脱口秀主持人嘲笑主角的片段，更被视为是当今媒体为流量、点击率甚至个人喜好而去刻意控制、删减甚至是伪造新闻来达成目的，漠视这些行为对他人的负面影响。

如果小丑真的存在，他又会用什么笑声来面对这“社会现象级”的冷笑话？

“Get Ready for the Encore”

—《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》

在游戏领域中，早在 1988 年，小丑便在 Commodore 64 的《Batman The Caped Crusader》上作为最终 BOSS 登场，完成了自己的游戏领域首秀。此后，小丑接连出现在电影改编游戏和动画改编游戏中，甚至在格斗作品（《不义联盟》与《致命格斗 11》）以及 Telltale 制作的动作冒险类游戏里均有登场。

但话说回来，虽然《蝙蝠侠》的游戏已存在数十年，其中仍然多是改编原作后用来捞钱的作品，要说其中有哪款是摆脱粉丝向局限的佳作，那必属于 Rocksteady 的“《阿克汉姆》系列”，在这个系列当中，小丑也是当之无愧的核心反派。

而说到“《阿克汉姆》系列”的小丑，就不得不提传奇演员马克·哈米尔——即《星球大战》中卢克·天行者的扮演者。他早年在演艺界混得风生水起，逐渐淡出一线后，也在配音领域杀出了自己的一片天地，最为知名的便是他从 1992 年蝙蝠侠动画系列开始扮演的小丑——1993 年的原创动画电影《蝙蝠侠幽灵面具》不仅成为了蝙蝠侠爱好者心中的动画经典，还获得当年奥斯卡动画提名，其中马克·哈米尔扮演的小丑功不可没。动画的开头内容显得平淡无奇，直到小丑带着那无序、诙谐的声音登场，一切都变得有趣起来。如同提姆·波顿的小丑抢走了《蝙蝠侠》电影的聚光灯般，哈米尔的小丑也把动画的舞台偷了过去。

在那个动画配音工作者皆为默默无闻的年代，已经于电影界收获名声，却继续参加配音工作的马克·哈米尔无疑是一位开拓者。他不像其它影星那样仅仅是用自己的声线配音，还花费大量时间精力来打磨自己的配音技巧，锻炼出不同的声线。在被问到这一点时，他坦言道：“我喜欢模仿他人，尤其是人类的声音。”



▲马克·哈米尔（左）和他在“《阿克汉姆》系列”中饰演的小丑。

“我为小丑配音时最让我享受的是他那邪恶的个性。我觉得小丑不同的笑声是他专属的表达词汇。所以，小丑的笑声应该如帆布画上的色彩，有邪恶、愉悦、疯狂与恶毒的笑声，而不是单调的一、两种笑声。”

2007 年，彼时尚是小作坊的 Rocksteady 获得了开发《蝙蝠侠》游戏的版权。工作室不仅旋即扩充团队，DC 更是邀请了参与过蝙蝠侠漫画的作家保罗 · 迪尼负责游戏的剧本。保罗认为为游戏制作原创剧本的想法令人激动，因为这使得游戏可以摆脱电影或动画原来的剧情局限，为游戏这一媒介量身订做最适合其剧情节奏的脚本。除此之外，Rocksteady 在叙事和氛围上参考了《生化奇兵》的那种混杂了恐怖和压抑的风格，在装备和技能的设计上则是受《塞尔达》与《银河战士》的影响，把在整个阿克汉姆疯人院变成了一座看似道路复杂实则四通八达的“银河城”。

游戏将阿克汉姆疯人院设定于一座岛上更是为了将蝙蝠侠“困”于敌人之中，同时让其它漫画中的反派登场，作为不同阶段的 BOSS 与蝙蝠侠对战。小丑依旧是整个事件的始作俑者，哈米尔为了小丑录了上百条台词，比蝙蝠侠的台词还多（虽然这和蝙蝠侠从来不多说废话也有关系）。

在看到游戏中小丑的建模后，哈米尔认为除了黑暗癫狂外，这个角色说话的语气应该保留马戏团小丑般充满调戏与玩闹的特质。事实证明他的观点非常正确，马克 · 哈米尔那抑扬顿挫的语调与狂野肆意的小丑笑声备受好评——他在《阿克汉姆疯人院》饰演的小丑被认为是他为小丑配音生涯里的又一个代表作。

《阿克汉姆疯人院》虽然备受好评，被认为是当时最好的漫改游戏作品，其叙事、玩法、关卡设计与角色塑造皆备受称赞，但由于是系列的第一部，制作组多少还是有些保守，小丑的行为方式——除了最后一场较为新颖的 BOSS 战外——与漫画版并没有太多出入，在对蝙蝠侠形成的心理压迫感上更是无法与前一年的希斯 · 莱杰版小丑相提并论。不过这确实又是完全忠于原作的小丑，而且 Rocksteady 已经准备好在续作中延用该叙事思路的前提下，带来一点不同。



▲《阿克汉姆城》中的蝙蝠侠与小丑。

在续作《阿克汉姆城》中，Rocksteady 同样是将蝙蝠侠与敌人困在同一处的监狱里。阿克汉姆城可游玩区域比起前作大的同时，引入了许多漫画角色的支线故事。因为前作泰坦药剂副作用而垂死的小丑在本作的主线上的戏份比起前作有所减少，但他依旧让蝙蝠侠头大，不仅利用自己的血液进行恐怖袭击，更是将自己的血液注射入蝙蝠侠的体内，迫使蝙蝠侠要为他“工作”。制作组表示，将两个角色放置同样的处境，并有着相同的目标时，两者完全相反的行为能够产生强烈的对比和戏剧性。

Rocksteady 本希望以整个歌谭市为背景，但出于当时技术力的考虑，他们更希望能构建一个玩家能第一眼认出的歌谭感建筑，而不是随机生成的街道。于是乎，一个“歌谭感”的缩小城市就这样诞生。同时，制作组在早期便决定让小丑在本作死去，而编剧保罗表示，只要不是为了单纯惊讶玩家，并不打破蝙蝠侠的不杀人设定，他就没意见。

本作在小丑塑造上的最大突破，是展示了垂死的小丑脆弱与和普通人一样惧怕死亡的一面。因此本作中的小丑犯罪动机，一大部分是为了生存。而在解药打碎后爬着舌舔解药残渣，悔恨抱怨后死去的小丑，真的太不“小丑”。

在《阿克汉姆城》发售同年，该系列的新作开发也早已紧锣密鼓地进行。为进一步挖掘这个品牌的潜力，华纳决定让其旗下的游戏工作室也加入“《阿克汉姆》系列”的新作开发中，在不干扰 Rocksteady 续作开发的前提下独立开发系列新作，以填补 Rocksteady 续作开发过程中长达三到四年的空窗期。然而因为小丑的强大魅力，新作当中他们仍然想要让他登场，那么他们要如何在新作中继续使用一个刚死去的角色？答案很简单：把新作时间线前置就好。

2013，由 WB Games Montréal 开发的《阿克汉姆起源》将时间线带回到《阿克汉姆疯人院》的五年前，蝙蝠侠被正邪两方追捕之时。本作采用了开放世界设计与多人模式，但其口碑却比起前作显著下滑——多人模式被认为如鸡肋般食之无味，开放世界仅是对前作的克隆与不必要地修改，以及一些游戏运行时的 Bug。

故事层面上，本作受《蝙蝠侠 黑暗骑士传说》和《蝙蝠侠第一年》影响，在蝙蝠侠行动的细节上有着细致的描绘。他们将本作的故事称为第二年，并设定为蝙蝠侠第一次与小丑的正面抗衡，一对宿敌正是在这次对决当中开始认识彼此。

本作的小丑故事与蝙蝠侠更加私人化，不仅加入以当时仍是心理医生的哈莉 · 奎恩的视角讲述小丑诞生的化学池故事，本作的小丑将更是竭尽全力地谋划，让蝙蝠侠亲手杀他。无论是让蝙蝠侠与贝恩的大战，抑或是两人在教堂的肉搏，小丑不断挑战蝙蝠侠的底线，通过“杀死自己才是解决问题最好的手段”激怒蝙蝠侠，渴望证明蝙蝠侠心中怪兽的一面与他无异。



▲“求死”的小丑。

特洛伊 · 贝克接替了于《阿克汉姆城》后宣布不再为小丑配音的马克 · 哈米尔，为《阿克汉姆起源》中的小丑献声，并高水平地完成了自己的工作——他在保留马克哈米尔小丑特色的基础上，为这个角色增加了更加黑暗与邪恶的一面。

贝克也没有否认自己对哈米尔的崇拜，在采访中他甚至表示：“(马克 · 哈米尔）他就是我心目中的小丑。当我在看《致

命玩笑》时脑子里都是他的声音。”或许是因为他的表现实在太好，特洛伊·贝克的出演也并没引起粉丝的批评与抗议。对此，贝克表示：“我并不想去模仿‘伟大的马克·哈米尔’。我的目标是去饰演比哈米尔版更为年轻的小丑。’”

因此尽管《阿克汉姆起源》在整个系列上算不得特别成功，但起码在维持小丑这个角色的演绎水平上，这款作品还是非常成功的。



▲“你们又想挑起战争 .jpg”

然而真正把小丑这一形象在作品中进行升华的，却是整体评价并不处于系列最顶端的《阿克汉姆骑士》。故事以焚化小丑尸体的过场动画开始，略带戏谑的背景音乐预示着什么。故事线推移至《阿克汉姆城》故事完结一年后某个暴动的夜晚，蝙蝠侠和歌谭又将迎来新的挑战。不过这款作品对于小丑粉丝们来说有一个大惊喜：曾宣布不再为小丑配音的马克·哈米尔决定回归为小丑献声。

不同于以往小丑力求以心理上迫使蝙蝠侠打破底线，这次的小丑由生理上入侵了蝙蝠侠体内（上一作蝙蝠侠仅注入了一半的解药），残留于蝙蝠侠体内的小丑血液使得蝙蝠侠不时地产生看见小丑的幻觉，而幻觉中的这位反派试图摧毁蝙蝠侠的意志，以控制这英雄的身体！

关于这个剧情设计，《阿克汉姆骑士》的编剧塞夫顿·希尔显然有一套自己的想法：“角色最为根本的一面是他如何与他的敌人、盟友和所处的环境相处。对于蝙蝠侠而言，这些对于他来说意味着什么？蝙蝠侠会如何被身边的事情影响？他的心理伪装是什么？而深入挖掘蝙蝠侠的心理是我认为参与这个项目时最有趣的事情。”

而在深刻挖掘蝙蝠侠心理这一层面上，一个寄生于蝙蝠侠脑子里的小丑听起来就是个绝佳的选择。他不时地在事态恶化之际出现，阻挠蝙蝠侠；他冷嘲热讽，重复着他俩没啥区别的宣言；他甚至利用注射到别人身上的小丑血液，在死后依旧在蝙蝠侠基地搞破坏；他也能在蝙蝠侠脑海里回放杰森·托特和芭芭拉（蝙蝠女）如何被小丑所残害的画面；他能将蝙蝠侠带回父母死去的街道，用无数个小丑逼迫蝙蝠侠在脑内对其痛下杀手。

某种程度上，《阿克汉姆骑士》利用了游戏时间长，细节铺垫多的优势，将小丑对于蝙蝠侠的心理压迫感塑造至最强。Rocksteady 也延续了小丑“人类”的一面，如果说前作是怕死，那么这一作的小丑则是怕在被永远铭记之前遭到遗忘，制作组利用这一点在结局完成反转并将剧情演出推至系列顶峰，可谓是令人敬佩。

“You know what is funny? Even after everything you’ve done, I would have saved you.”

——蝙蝠侠，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》



小丑的诞生、转型、丰满、升华与打破成见的成就，是历史偶然性中的必然结果。纵观小丑诞生与发展的 80 年历史，从早期的两度险些因脚本与编辑而被埋没，因审查而转型为丑角，到后来由一位位天才作家为其创作故事，拯救、丰满、升华其角色形象，再到一位位才华洋溢的演员与导演呕心沥血地将倾注个人思考与感悟得到的小丑，在大银幕上，以另一种方式演绎。可以说，小丑如今屹立于美漫反派之巅，成为一个令无数人着迷的独特文化符号，是无数个才华超众的创作者在不同媒介上的天才之作堆砌而成的结果。而正是因为这些人的存在，小丑的成功亦是必然的。而这一切，都需要一个与小丑抗衡的蝙蝠侠才能实现。

这或许是小丑最好的年代——前人的积累与如今天才们的解构使得小丑升华；这可能是小丑最坏的年代——后续继承人所背负的压力与期待可想而知。当然，笔者依然满心期待，下一个打破陈规，甚至重塑小丑的作品的诞生。到时，笔者必定在前排，为新“丑皇”的加冕献上掌声。



热片进行时

2019 年 7 月 -2019 年 11 月电影推荐

文：十大恶劣天气　编：北山杉　美编：雷普利





优步危机

Stuber

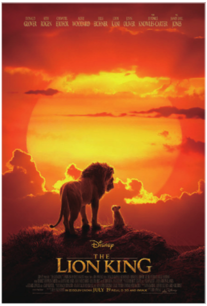
影片的片名“Stuber”，可以理解成“Stupid Uber（愚蠢的优步）”或者“Stu（司机的英名）+ Uber（优步）”，讲述的是一名傻里傻气的网约车司机意外卷入一场犯罪阴谋的故事。

本片的架构依然采用的是 90 年代警匪飞车片模式：两个主角，一个负责打，一个负责二。这种“生猛爆爽 + 啼笑皆非”的熟悉组合，成龙大哥、布鲁斯威利斯、梅尔吉普森和前州长大人这样的动作片大佬们都用过，现在轮到毁灭者——摔角选手出身的猛男巴蒂斯塔了。虽说当下早已不是纯血动作片的时代，但在植入网约车软件、社交平台等移动互联时代的生活方式，外加“银河护卫队”友情客串之后，依然迸发出了无穷的笑点和看点。

类型: 动作/喜剧/冒险
IMDb评分: 6.2
上映时间: 2019-07-12(美国)
票房: 3200万美元

狮子王

The Lion King



1994 年，《狮子王》为中国观众重新定义了卡通电影。25 年后，这部公认的迪士尼最强作以 3D 动画的方式再度登陆大银幕。在有情怀的观众看来，“真狮版”的“照片级写实主义”外观少了 2D 的夸张、浪漫和形式之美，甚至被讥讽为能够闻到每一帧画面的“塑料味”，“年度面瘫巨制”、“迪士尼的行尸走肉”、“就差赵老师的配音了”……的确，写实的画风让你仿佛在看《动物世界》，预告片中的动物们被强扭着唱歌，走出一些奇怪的步伐时，已经让不少人产生了“恐怖谷效应”。

然而从逐帧复刻的《Circle of Life》开头段落开始，本片就开始昭告天下自身的纯正血统，观众的违和感也在逐渐消融。是的，阳光普照的荣耀王国、万兽臣服、辛巴在荣耀岩上被高高举起……一切的一切都和从前如出一辙，这是一场跨越时空的完美致敬，也是献给银幕前已经等待了二十五年的你的最好礼物。

导演乔恩·费儒在此前《奇幻森林》中就已经用高精度 CG 来代替实景拍摄，但并未彻底放弃绿幕的局限。而到了这部《狮子王》，他已经完全放弃了真人演员。从草原、沙漠到绿洲，所有细节都不含一丝卡通气息，仿佛要和“卡通“二字划清界限。伴随形式革命的，是更加丰满的内核。“真狮版”比原版多增加了 29 分钟的时长，在主线情节不变、角色不变、甚至多个经典场景都不变的情况下，这些时间全部花在了既定的故事框架中，此举旨在让本片在角色塑造、深化场景和剧情衔接上取得更大突破。

类型: 卡通/剧情/冒险
上映时间: 2019-07-12(中国大陆) /2019-07-19(美国)
IMDb评分: 7
票房: 16.5亿美元



好莱坞往事

Once Upon a Time... in Hollywood

昆汀电影是什么？是邪典的极致。而在这部《好莱坞往事》之中，至少在大部分的时间内，我们都很难看到昆爷的标志。成吨的血浆、无穷无尽的黄暴殴元素、源源不断的话痨……这些都没有，以至于让人产生了冗长和无聊的感觉。

它非常文艺，没有故事，仅仅只是耗费了两个小时的时间来讲述好莱坞居民的浮生一日。

新自由主义与保守主义的冲突，一起谋杀案将小人物与大明星置入舞台中央。这部《好莱坞往事》，只是昆丁眼中的好莱坞往事，它以戏中戏的方式重现了那个最好,同时也是最坏的时代。



类型：黑色/剧情/冒险　**上映时间：**2019-07-26(美国)
IMDb评分：7.5　**票房：**3.71亿美元



红海潜水俱乐部

The Red Sea Diving Resort

1948 年 5 月 14 日以色列建国之后，立刻宣布自己是全世界犹太人的保护伞，凡是能够证明自己犹太血统的人，无论国籍、肤色如何，均可前往以色列定居。对这个真正意义上的“应许之地”最为心动的，莫过于流落于埃塞俄比亚的犹太人。他们是非洲的犹太十二支派之一，长期以来，当局禁止他们的宗教信仰和自由迁徙的权利，甚至禁止他们讲希伯来语。1977 年军政府上台之后，他们又成为了屠杀的对象。

为了让埃塞尔比亚的犹太难民们脱离苦海，摩萨德在 1981 年策划了一个营救计划：他们租下了 70 年代意大利人在红海边修建的一个很小的度假村作为行动基地。平日里一群特工忙着经营酒店，暗地中则以此作为中转站，将数万犹太难民分批接回祖国。

除了真实历史改编的光环以外，本片的另一大看点，就在于“美国队长”的出演。通常被某个流量角色定型的演员想要摆脱过去角色的阴影，最好的办法就是去接一个有挑战性的全新角色，这就是克里斯 · 埃文斯自降片酬，果断接拍这部网飞片的原因。虽说过去的美队和片中这位摩萨德特工有不少共同之处，比如都是为了人性而战，都是正义的化身，但历史纪实题材让埃文斯可以获得更大的发挥空间——他不再拥有永远正确的理性和完美的人格，而是一个真正有血有肉的人。

类型：惊悚/剧情/历史　**上映时间：**2019-07-31(美国)
IMDb评分：6.5　**票房：**未知



速度与激情：特别行动

Fast & Furious Presents: Hobbs & Shaw

“《速度与激情》系列”的最新续作，是一部用脚趾头都能想出来里面有什么的电影，因为它早已忘记了当年最为标志化的飙车元素，沦为了一个卖火力和肌肉的硬汉动作片。虽然本片在性质上和《东京漂移》一样都是外传，但后者好歹还有大量的纯血飙车场面，而到了本片则只有单纯的场景堆砌，完全没有了“速度”的灵魂。

为了给这个名为“速激”，实为“素鸡”的大框子里面装入更多的填充物，本片不仅加入了间谍片、科幻片和时尚片的元素，甚至还有时下大行其道的超英类型片桥段，堪称一锅乱炖，什么徒手拉飞机、AI 驱动的终极 Boss、贯穿首尾的插科打诨、合家欢的结尾应有尽有。只是动作场面愈发逆天，故事却蠢蠢蠢炸，只能说是一部完全对不起招牌的续集了。



类型：动作/冒险
上映时间：2019-08-23(中国大陆) / 2019-08-02(美国)
IMDb评分：6.2　**票房：**7.58亿美元





愤怒的小鸟 2

The Angry Birds Movie 2

虽然“怒鸟”在游戏圈早已是一个过气的 ip，但并不妨碍它在大银幕上继续绽放光芒。在大电影第二集中，圆滚滚的小鸟和绿皮猪们终于放下芥蒂，团结一致，只因神秘反派的灭世计划威胁到了这一对欢喜冤家的生存权。尽管影片的剧本简单至极，编导也毫不掩饰其“子供向”的本质，但其中穿插的密集笑点，都足以证明在真正的喜剧面前，距离、文化和年龄的差距都不再是问题。对于中年观众来说，片中穿插的各种致敬上世纪流行文化的梗，都充满了回忆杀与让人会心一笑的情怀。

冷幽默与无厘头的相互结合，上世纪的流行文化与当今时代的相互照应，黑色幽默与冒险精神的巧妙延续，当猪鸟联合对抗外敌，当集体的冒险救援变成了属于英雄的冒险，所有的小鸟便肩负起了守护小岛的重任。影片所展现的这些文化元素，都让作品天马行空的想象力得到了进一步升华。

类型： 卡通/喜剧/冒险　**上映时间：** 2019-08-16(中国大陆) / 2019-08-14(美国)
IMDb评分： 7.2　**票房：** 1.49亿美元



天使陷落

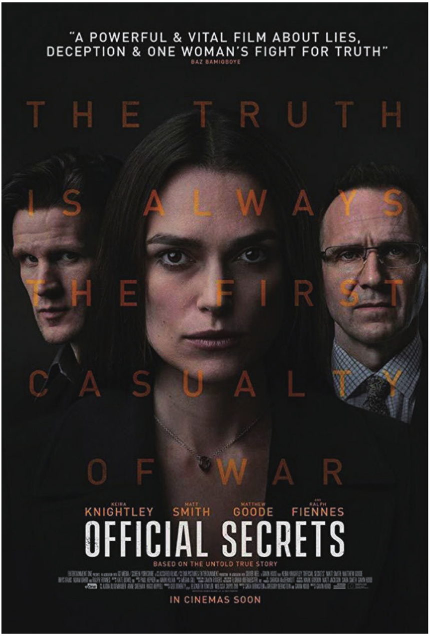
Angel Has Fallen

继《白宫陷落》和《伦敦陷落》之后，“陷落哥”巴特勒终于开启了这个系列的《天使陷落》。忘了说，在之前的间歇期里，他还在《冰海陷落》中发扬国际主义精神，以美国核潜艇船长的身份救了一把俄罗斯总统。这次继续扮演迈克·班宁的他还是一如既往得彪悍，在一个旨在谋害美利坚大统领的低智政治阴谋中大战只手遮天的邪恶势力，最终成功捍卫合众国的根基。

虽说这个系列早已成为了流水线产品，但本片的故事还是有几分看点：第一部朝鲜旅游团轻松拿下白宫，第二部恐怖分子在伦敦对世界首脑实施了一锅端，到了这部，幕后威胁则变成了对现任总统的对外政策不满，但和自己的人生颇有交集的私人军企老板。和以往不同的是，这次的特工班宁不但要以一己之力战胜强大的敌人，而且自己也被诬陷为了刺杀总统的凶手，成为了黑白两方势力的共同目标，在拯救总统的过程中还要为自己洗清冤屈。从反派行刺，主角遭遇诬陷，被迫逃亡、揭发阴谋，奋力突围到大结局的反杀，一切都在预料之中。只要动作场面在线，观众还是愿意照单全收。



类型： 动作/惊悚/冒险　**上映时间：** 2019-08-23(美国)
IMDb评分： 6.7　**票房：** 1.33亿美元



官方机密

Official Secrets

2003 年 3 月 20 日，美英两国以伊拉克藏有大规模杀伤性武器并暗中支持恐怖分子为由，单方面对伊拉克发动了入侵。每次提及这一历史事件时，人们往往想到的是鲍威尔挥舞的那瓶白色洗衣粉，还有小布什“扯谎不脸红”的无耻嘴脸，以及霸权主义完全无视联合国的霸道行径。

其实，战前美国一直试图操控联合国，像第一次伊拉克战争那样为自己的军事行动穿上合法化的外衣。纵然这次明显针对主权国家的侵略行径必然会受到中俄两个负责任大国的反对，也要拉拢更多的选票，从而让所谓的“自由伊拉克”行动师出有名。为此，英美两国的情报机关对联合国驻地展开了大规模的间谍活动，通过窃听、威胁和拉拢手段来获取更多国家的支持。在本片所再现的这段真实历史中，为英国情报机构工作的一名女翻译员凯瑟琳 · 甘在偶然的机会下接触到了这个阴谋，并且将之公布于众。此举在英国掀起了反战浪潮，也因此受到了国家机器的迫害。

由于事件原型就十分具有戏剧性，导演加文 · 胡德在本片的整体风格上控制得非常克制，没有过多的煽情，也没有加入过多的主观情绪。凯瑟琳·甘的义举，最终并没有阻止战争的发动，然而她所展现的勇气，却值得我们尊重。在“圣母”、“白莲花”早已被污名化的今天，恰恰是女主角这种毫无功利之心，只是简单、纯粹地捍卫公平正义的人，才拥有那不可估量的力量，去撼动那些政治迷雾背后的利益之墙。

类型：政治/惊悚/历史　**上映时间：**2019-08-30(美国)
IMDb评分：7.4　**票房：**550万美元





小丑回魂 2

It: Chapter Two



2017 年，《小丑回魂》再登大银幕，它象征着一个轮回的开始。今年 9 月上映的第二集的故事发生在 1989 年夏，也即是小丑事件的二十七周年之后，当年的失败者俱乐部成员已经顺利长大并且长残，分散到了其他的地方安家落户。直到一个不详的电话把他们召回缅因州的德利镇，对抗古老且会变形的敌人——跳舞小丑潘尼怀斯。

剧情以过去和现在交叉叙述过去的记忆和当下的恐惧，在转场之际以一幕幕惊悚的场景，呈现各个角色的内心黑洞。你离开了这该死的地方，以为梦魇也留在了阴森的下水道中；你遗忘了曾发生的一切，以为一切不过是虚构的恐怖故事，漂浮的红色气球却告诉你：“它就在这，它发生过，而且——它回来了。”故事就是这样继续的，它——面目狰狞、有着黄色瞳孔、涂着厚重油彩的潘尼怀斯，不再故弄玄虚地躲在黑暗一角，暧昧不明地搞些小动作，而是硬桥硬马地杀向当年那些幸存者，誓将片中人和我们的童年阴影全部唤醒。

类型：犯罪/惊悚/恐怖　**上映时间：**2019-09-06(美国)
IMDb评分：6.1　**票房：**4.69亿美元



星际探索
Ad Astra

当背负使命的宇航员置身于茫茫太空之中时，他们无一例外地发现了“自我”只剩下了心跳声和呼吸声，整个人已经被无穷无尽的孤独感吞没……

正如当年阿姆斯特朗登月成功后所进行的一系列访谈，他总是用科学的语言来描述自己的发现，却对“登月第一人”在迈出人类历史性一刻时的情绪只字不提。或许我们在潜意识中已经承认，在广袤的宇宙面前，任何个体都是微不足道的。

由皮特叔主演的《星际探索》，应该是今年太空题材科幻电影的最强作。它使用了一个宏大的剧本框架，但却奢侈地用整个宇宙作为背景来探讨个人情感，让一段飞往星辰大海的远征，最终变成了一部指向内心的求索之旅。太空不再是考察未知的舞台，而升华为与内心勾连的精神媒介，因而”探索”也在无形间指向了自我意识的流动，与之相对的则是远方飘忽而神秘的感召。

本片在美国公映之后的评价趋向两极，的确，它不符合普通观众“地心引力”、“星际穿越”式的太空科幻大片期待，通篇的克苏鲁风格更接近《太空漫游 2001》。大段的内心独白，宇宙孤独而混沌的状态、以及时不时出现的突兀的惊悚元素，又仿佛一部太空版的《现代启示录》。



类型： 剧情/科幻/惊悚
上映时间： 2019-12-06(中国大陆) /2019-09-20(美国)
IMDb评分： 7　**票房：** 1.21亿美元





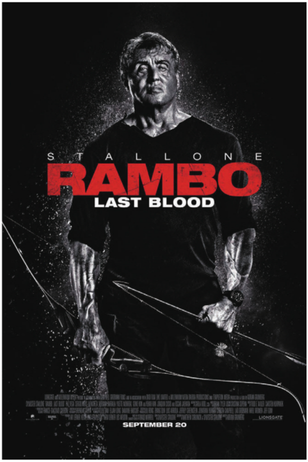
心琴调音师

The Sound of Silence

喧嚣的现代都市生活，催生了一种全新的职业——心琴调音师。他们深入客户的家中，寻找导致主人各种负面情绪和失眠症状的噪音源，宛如一群“风水先生”。冰箱启动时的噪音、年久失修的地板由于缝隙过大所发出的吱吱声、烤面包机工作时和其他厨房电器所发出的剧烈共振……他们的工作就是精确定位这些噪音源，然后通过各种技术手段来降低它们给主人所带来的困扰。身为一个“调音大师”，干这份工作也需要极度敏感的听觉和心境，这些自带社交恐惧的独行侠，每天都穿梭在车水马龙的街头巷尾，抚慰都市人烦躁不安的灵魂。

本片是一部探讨现代社会人与环境和谐共处的电影，通过独特的科普视角，从我们周遭那些不被注意的环境音入手，思考现代科技和生活本质的关系。

类型： 剧情　**上映时间：** 2019-09-13(美国)
IMDb评分： 5.2　**票房：** 未知



第一滴血 5：最后的血

Rambo: Last Blood

《第一滴血》之所以伟大，不仅仅在于其中生猛爆爽的打斗场面，更在于它升华了一部纯粹动作片的主题表达，首次将反战主题同商业题材动作片完美融合。虽然这个系列之后不可避免地在动作爽片的道路上越走越远，再也没有开山之作的思想性，但兰博已经从一个虚构的角色变成了一种亚文化，这就是史泰龙敢在自己 73 岁高龄的时候毅然决定拍摄续集的原因。

《最后的血》距离 1982 年首部《第一滴血》已经有 37 年的时间了，史泰龙也从当年的 36 岁打到现在的 73 岁。相对上一部，这次的史爷爷没跟任何老炮或后辈组队，一个人独挑大梁，深入墨西哥贩毒集团的虎穴展开了一场“飓风营救”。精神依然被困在越南丛林中的兰博，在自己的谢幕之战中全力开启了个人的小宇宙，尽情挥洒着毕生所学的杀人技巧，且火力更加凶狠，手段更加残忍。如果说上一集结尾处兰博离去的背影让人在岁月的魔咒前不胜唏嘘的话，那么本集为系列作品的收尾，却让人惊呼出了八个字——兰博老矣，尚能吃人！



类型： 动作/惊悚　**上映时间：** 2019-09-20(美国)
IMDb评分： 6.7　**票房：** 8700万美元





雪人奇缘
Abominable

在国庆档上映的《雪人奇缘》是一部相当低调的电影，一方面是片方并没有进行铺天盖地的宣发。另一方面则是因为影片和好莱坞 3D 卡通迥异的画风——纯正的中国背景，满大街的中文标牌，国内的爆款旅游景点……如果不是主人公过于美式的性格和英文配音，我们或许会将本片当成又一部“国漫精品”了。

在东、西方梦工厂合作的这部卡通片中，少女小艺和几个小伙伴护送一只来自喜马拉雅雪山的大萌怪——雪人“毛毛”回到故乡。大毛在故事中的地位酷似《驯龙高手》的无牙仔和《超能陆战队》的大白，人类保护着萌宠，萌宠则一路用魔法治愈人类心灵的伤痛。本片的观影体验，仿佛是在享受一道外国厨师用中国食材烹饪出的大餐，又好似是来自好莱坞的中华旅游宣传片：白墙黑瓦的徽派古镇、无边无际的油菜花田、雄伟瑰丽的黄山、充满神秘风光的乐山大佛……这部第一次以现代中国为背景，讲述中国人故事的好莱坞卡通，虽然在国内观众看来也有些“香蕉人”的味道，但它所讲述的主题却具有十足的普世意义：只要不放弃，你总能搭上远方的那一班火车，抵达梦想之地。而家，永远在背后等你。

类型：喜剧/卡通/冒险　**上映时间：**2019-10-01(中国大陆) 2019-09-27(美国)
IMDb评分：7.1　**票房：**1.74亿美元



高草丛中
In the Tall Grass

几名年轻人被困在了一片高草丛中，他们能够听到彼此的方位，看似触手可及，但无论在这片绿色的迷宫中如何移动，就是无法找到对方。《心慌方》、《恐怖游轮》的密室循环故事，被套用到了美式低成本恐怖片的惯用场地——玉米地之中，再一次展现出了强大的威力。

如果说《2001 太空漫游》用一座黑色方碑指引人类走上进化的道路、探索无垠的星空，那么这部《高草丛中》则用一块同样来自天际的黑色陨石，将发展到现代文明的人类重新囚禁在了原始的大自然之中，成为了只有动物欲的野兽。幸存者们不得不做出选择：要么屈从于内心的黑暗，要么在恐惧中被黑暗吞噬，要么用巨石赋予的力量完成自我救赎。

电影前半段基本在高草丛中进行，拍出了无尽的窒息感和地狱的围困感，诡秘耸动的氛围始终将观众包围。一开始凭借高概念所架设的悬念确实挺吸引人，然而让人遗憾的是，随着中段悬念被过早揭开以及无脑反派的登场，惊悚小品剧赖以生存的神秘感也就荡然无存了。



类型：惊悚/神秘/剧情　**上映时间：**2019-10-04(美国)
IMDb评分：6.2　**票房：**未知



小丑
Joker

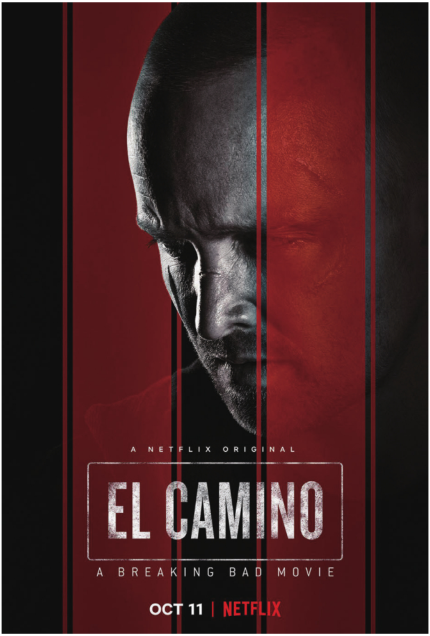
在制造一个给人印象深刻的大反派这件事情上，漫威首先会给予他 / 它强大的肉体，绝顶的战斗技能，还有一个可以打响灭世响指的手套。而在 DC 看来，只需要糟糕的一天——何况这里是民风淳朴的哥谭市，它能让你的每一天都很糟糕。

《小丑》是一部最不像漫改电影的漫改电影，他没有特效，没有奇观，没有多少动作场面，甚至连老对手蝙蝠侠还停留在正太阶段，充当一个叙事工具。这部《小丑》所做的，只是用隐忍克制的叙事基调讲述小丑为什么会成为那个小丑，然后向观众发出了一连串直至灵魂深处的拷问——究竟谁是反派？是坏事做绝的小丑？是嘴上喊着伟大口号，心里只想着打砸抢的流氓无产者？是居高临下的精英权贵？还是看似严丝合缝，实则千疮百孔的这个社会本身？

相对《黑暗骑士》的犯罪暴力史诗，《小丑》的格局很小，整部电影就是为了塑造小丑这个具有悲剧性的角色而生，这个人物的完成度和这部电影的品相成正比，华金 · 菲尼克斯的表演符合之前超高口碑吊起来的预期。他用个人表演，为片尾整个民众陷入的疯狂提供了最佳的注脚：小丑不是社会制造的怪物，而是每个人内心阴暗面的折射，疾病隐喻贯穿始终，不管是社工的敷衍还是警察的无能乃至媒体的推波助澜，社会的运行机制失去了作用，打破了仇恨和罪恶的枷锁，最终让民众陷入了集体的无意识之中。



类型： 惊悚/犯罪/剧情 **上映时间：** 2019-10-04(美国)
IMDb评分： 8.8 **票房：** 10亿美元



续命之徒：绝命毒师电影

El Camino: A Breaking Bad Movie

如果把《续命之徒》当成一部独立电影或者什么犯罪片来看的话，它是乏善可陈的……正如编导文斯·吉利根之前接受采访时所说，它纯粹是一部献给粉丝的电影，只有对《绝命毒师》怀有足够感情的观众,才会喜欢这样一部没多少“噱头”的作品。

作为一部独立电影，《续命之徒》完全不及格，没有看过电视剧的观众完全不知道里面说的是个啥。而作为情怀的一次梳理，本片就是最好的告别，电影以小粉为主轴，做了一次全员角色的串联，老白以及各大经典配角轮番出场，好似一场告别的狂欢。所有电影中的“干完这票就退休”，多半不能全身而退，只是在给自己立全军覆没的 Flag。但《续命之徒》却给了我们一个扎扎实实的 Happy Ending，没有东山再起，也没有重出江湖，这一次的他们真的要告别过去，重新开始。

类型：惊悚/犯罪/剧情 **上映时间：**2019-10-11(美国)
IMDb评分：7.5 **票房：**未知





小怪物

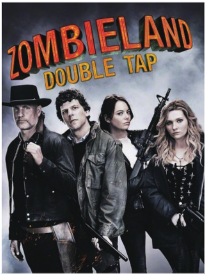
Little Monsters



糟糕的一天可以将努力做个好人的亚瑟变成恶贯满盈的小丑，糟糕的一天也可以将《小怪物》的男主角从一个落魄青年变成中二丧尸杀手。即便是“丧尸喜剧片”这种丧尸片中的“亚种”，如今也没法再给人带来太多的惊喜，所以本片编导亚伯·福赛斯便憋出了“幼儿园丧尸片”这样独特的大招：一个幼儿园班级的孩子在郊外游玩,身为“伴游”的这位小伙和幼师女友在一道抵御丧尸围攻的同时，还要使劲浑身解数，安抚好一群熊孩子的情绪，让他们相信各种碎尸剁头的重口味场面只是一个有趣的闯关游戏。

这是一部绝对儿童不宜的儿童片，儿童与丧尸“大对决”的设定足够令观众耳目一新，将成人化的幽默梗植入以儿童为主的场景，这点也体现了该片作为 R 级电影的恶趣味。

类型：惊悚/喜剧/儿童 **上映时间：**2019-10-08(美国)
IMDb评分：6.1 **票房：**未知





丧尸乐园 2
Zombieland: Double Tap

十年前《丧尸乐园》之所以能成为爆款绝非偶然。它为陷入血浆和恐怖中的僵尸电影扩展了一种全新的思维方式：在人类社会彻底沦陷的残酷事实下，为何非要琼瑶阿姨式的哭天喊地，为何非要哭丧着脸去拼命折腾自个儿？即便在万径人踪灭，千山鸟飞绝的僵尸之地，仍然是人做主！

是让杀戮、悲观和绝望充斥自身，还是让冒险、逃亡和欢乐成为新世界的主旋律？瞧，没有一切规则约束，有一干志同道合的朋友，这是多么和谐、温暖、美好且只属于我们自己的绝对领域啊！亲爱的女孩，带着你的妹妹，扛上你的 Shotgun，带着你的砍刀，开着那辆摩托，和我一起去冒险吧！

10 年前，石头姐和卷毛弟弟都还不是大明星，他们伙同很二很二的中年男神伍迪·哈里森联袂出演了这部反传统的 B 级丧尸喜剧片《丧尸乐园》。10 年后，已经贵为奥斯卡影后的石头姐、前途不可限量的卷毛哥和依然在“二”的道路上越走越远的哈里森再度团聚，继续演绎这个关于“宅男拯救世界”的爆笑故事。原班人马回归，话痨程度翻番，这部续集没有辜负苦等十年的观众的期待。

类型：惊悚/喜剧/剧情　**上映时间：**2019-10-11(美国)
IMDb评分：7.2　**票房：**1.15亿美元



蓝与黑
Black and Blue

蓝色是警察的象征，而黑色，则是特定肤色和种族的象征。这部电影的标题言简意赅地说明了矛盾双方的两个群体，并且揭露了美国治安的残酷现实：强制的泛滥和警力不足之间的矛盾，使得许多美国城市采取了一种心照不宣的公共安全策略——通过社区、就业、住房等方面的政策引导，加上目的性极强的市政设施建设，把黑人尽可能地压缩在一块“该待的地方”。除非出现大案要案，否则警察很少会去这些实际由黑帮统治的三不管地带。

作为警方“睁只眼闭只眼”的利益交换，黑帮也会提供一些情报，并且维持这些危险区域表面上的稳定。警匪勾结和贪污腐败，也在这片灰色地带中滋长。本片就是讲述一位女警因为威胁到这种微妙的平衡，而被黑白两道追杀的故事。在敌我难分的残酷现实之下，在生与死的夹缝之间，她经历了由“黑”转“蓝”，再由“蓝”转“黑”的人生过山车。



类型：惊悚/犯罪/剧情　**上映时间：**2019-10-25(美国)
IMDb评分：5.7　**票房：**2200万美元





倒忌时
Countdown

《死神来了》系列，让我们知道了美国人对“阎王要你三更死，谁敢留你到五更”有着更直观、更深刻的认识。而在这部《倒忌时》中，死神不再依靠物理法则制造意外来收割生死簿上的名单，取而代之的则是亲自登场。

在移动智能时代，死神老爷也对自己的出场进行了一番包装：它变成了受害人手机上的一个自称拥有“预测寿命长度”的 App，在倒计时结束前如果不能找到自救方法，死神就会找上门。和《忌日快乐》中死了还能重来的女主不同的是，本片受害人的求生冒险完全就是一锤子买卖，且只要下过这部 App 的人就要成为死神用于自娱自乐的玩具，倒计时的长度也无关受害人此前的所作所为，深刻体现了国人对美国人“生得自由，死得随机”的调侃。

类型： 惊悚/犯罪 /神秘　**上映时间：** 2019-10-25(美国)
IMDb评分： 6.1　**票房：** 3500万美元



杀戮部队
The Kill Team

在美军主导的“不对称战争”中，对高技术的严重依赖，和治安战的低烈度与不确定性因素，导致士兵们产生了严重的心理问题。不知敌人在何处，一身的杀人技能无从释放，身处危险之地的士兵们始终都处于高压状态。为了宣泄内心的苦闷，一些士兵组建了一个“杀人小组”，对手无寸铁的平民实施攻击，然后以“巡逻途中遭到抵抗”为由将自己的杀戮行为掩盖。

和当年的美莱村大屠杀相比，“杀人小队”通常为班组为代表，和阿富汗 311 屠杀事件相比，它又不是单个士兵的“即兴行为”。参与者神志清醒，且生理和心理上均健全，也没有战斗高压所导致的情绪失控，猎杀平民完全是出于“娱乐”和“休闲”的目的。战争异变人心，集体意识则不断吞噬着个体独立思考的能力，进而让片中所描述的悲剧不断上演。



类型： 战争/剧情　**上映时间：** 2019-10-25(美国)
IMDb评分： 5.9　**票房：** 未知

终结者：黑暗命运
Terminator: Dark Fate

在《终结者》三部曲完结之后，几乎每一部续集，都将“卡梅隆钦定剧本 / 制片”、“阿诺回归”、“重启”作为卖点,可质量却始终差点意思,似乎《终结者 2》已经成为了这个 IP 的天花板。这一次的《黑暗命运》除了拉出了包括老年莎拉 · 康纳这样的原班人马以外，还直接否定了前三部续集的“正统”地位，反复向观众传达这样一个信息：这是一部真正重情怀、而非简单贩卖情怀的续集。然而越是热爱这个系列的真粉，就越是知道这根本就是一句骗人的鬼话。

历史的经验一次又一次地试图教会我们一个道理：我们不该对非卡梅隆执导的《终结者》系列电影有任何不切实际的想法。本片虽然尽最大努力还原了第二部的色调，各种名场面的“复刻”也做得有模有样。可再怎么折腾，所有人都知道眼前的一切都只是套路和过场。除了缺乏创意的动作场面和完全失败的新角色以外，更重要的原因是这部电影整体上缺乏对人情的关怀与探索。期待《终结者》系列的真正重启，那得等卡神先把《阿凡达 2》捣鼓完再说吧。





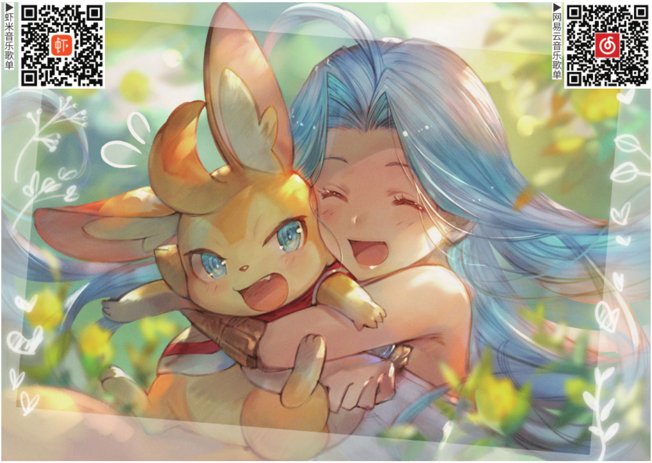
类型： 惊悚/动作/科幻
IMDb评分： 6.5
上映时间： 2019-11-01(美国/中国大陆)
票房： 2.49亿美元

MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第七十二辑音乐收藏介绍

▶虾米音乐歌单

▶网易云音乐歌单



当读者们拿到本期《游戏·人》的时候南边地区也开始降温了，下次与读者们见面也许是在年后，所以虽然有些早，还是在此提前给读者们提前拜个年，顺便祝圣诞快乐。在寒冷的冬天里音乐的调剂也是不可少的，热血的音乐可以在被寒风吹拂的时候让人心情激动，悠扬的音乐则可以在身处闷热室内时让人调节心情。再过不了多久，欢快的圣诞乐和喜庆的新年歌谣又将在各大商场和家乡的大街小巷里奏响，伴随着音乐的冬季是如此多姿多彩。

序号	曲目	出自	演唱者
1	我的新衣	游戏《舞力全开2020》收录曲目	VaVa
2	俺より强いGIRLに会いに行く	动画《高分少女》BGM	-
3	对武器ボス战	游戏《超级马力欧RPG》BGM	-
4	目觉めの御使い ～ティタ-ニア讨灭战～	游戏《最终幻想14 暗影之逆焰》BGM	-
5	碎けぬ思い ～ハ-デス讨灭战～	游戏《最终幻想14 暗影之逆焰》BGM	-
6	风鱼之歌	游戏《塞尔达传说 织梦岛》日版电视广告	青叶市子
7	Smell of the game	游戏《游戏罪恶装备STRIVE》宣传PV歌曲	桥本直树
8	Girls' Carnival	游戏《Making*Lovers》片头曲	ユウカ
9	葵	动画电影《空の青さを知る人よ》片尾曲	あいみょん
10	檄！帝国华击团<新章>	游戏《新樱花大战》主题曲	佐仓绫音、内田真礼、山村响、福原绫香、早见纱织
11	MAGIC TIME	动画《高达创形者 再起》片尾曲	须田アンナ、武部柚那、YURINO
12	ロングフォ-ル ～异界遗构 シルクス·ツイニング～	游戏《最终幻想14 暗影之逆焰》BGM	-
13	アンノウン·ワ-ルドマップ	动画《高分少女》第二季片尾曲	药师丸悦子
14	Battle! (Elite Marnie)	游戏《宝可梦 剑/盾》背景音乐	-

1 我的新衣 游戏《舞力全开 2020》收录曲目

作曲：Double G、卡斯 作词：VaVa，Ty.

演唱：VaVa 作曲：山添浩史

Look at me 从上到下
就哪怕小的细节也要美到爆炸
带上gold chain J's踩在脚下
嫉妒的也只能在网络上叫骂
新一代女王出现
快点都给我让开
我从来不搭眼看他们设下的障碍
衣服换来换去怎么办已选择头疼
整理好心情再踩下油门
女王的新衣耀眼的星星
时尚的精英搭配什么看我的心情
你可以亲吻我的戒指
但不能碰我皇冠
我一天当中
只有梳妆打扮时才忙乱
穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心
穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心

京剧：
清早起来什么镜子照
梳一个油头什么花香
脸上擦的是什么花粉
口点的胭脂是什么花红

Ty：
牌子多幸好不太执着
穿我想穿的
随便啥子牌子货
我是人穿衣服
他们衣服穿人
老子人就是名牌
他们人是胎神
我的身份有点贵
还不停升值
走到街上就像一千台进口奔驰
我来自成都
是成都的恩赐
你听到的不光音乐还有真实
妹儿些看到我高兴的就像过生日
弟娃些把我当偶像
喜欢我的耿直
还有哥哥姐姐叔叔阿姨都是粉丝
欣赏不来先把
先把你的脚杆伸直

穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心
穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心
Look at me 不怕妆都花了
喷上爱的香水
否则不可能出发的
哪个女生不爱美
时尚我满血八格
你爱的那个bad boy
都想与我有瓜葛
多少hater他们把我视为眼中钉
当嫉妒从你心里爬到脸中心
做自己就是你做个最时尚的新人
打扮漂亮再出门
要坚持这种精神
当我出现每一眼都惊艳
讨厌肤浅给我捡起你偏见
忽近忽远抽个签许下心愿
要更酷炫每一天都更鲜艳
穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心
穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心

京剧：
清早起来什么镜子照
梳一个油头什么花香
脸上擦的是什么花粉
口点的胭脂是什么花红

穿我的穿我的新衣
希望每一天有不同的惊喜
穿我的穿我的新衣
从来不敷衍打扮的精心
穿我的穿我的新衣
穿我的穿我的新衣



纱迦 推荐

育碧的“《舞力全开》系列”是当今游戏界硕果仅存的体感跳舞音乐游戏，这个系列一直在试图加入更多的中国元素。自《舞力全开 2015》和《舞力全开 2017》后，《舞力全开 2020》再次收录了两首中文歌曲。它们分别是蔡依林的《怪美的》以及毛衍七的《我的新衣》。蔡依林自不必说，毛衍七这个名字对于普通玩家而言应该还是比较陌生的。毛衍七最早为国人熟知是在 2017 年的 Hiphop 音乐选秀节目《中国有嘻哈》上，当时她获得了全国总决赛四强。这首《我的新衣》其实是一首 2017 年的老歌，不过极具特色，不仅加入了京剧《卖水》中的选段，而且还有成都话说唱。相信这便是育碧将其选入的原因。大家不妨在游戏中多加体会。



2 俺より强い GIRL に会いに行く 动画《高分少女》BGM

作曲：下村阳子





三日月 推荐

《高分少女》是押切莲介从 2011 年开始连载的漫画，在 2018 年底结束。漫画以男主角矢口春雄和女主角大野晶之间发生的故事展开，时间选择在了日本游戏界特别是街机游戏蓬勃发展的 20 世纪 90 年代。因此在这个校园题材的漫画中，游戏成为了将其中主要角色们联系在一起的桥梁。

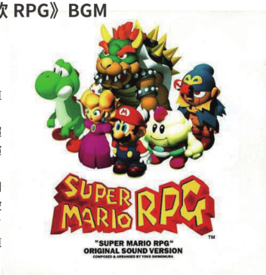
漫画在 2018 年被改编成了动画，除了众多“实名演出”的老游戏以外，制作方还找来了很少为动画配乐的下村阳子来担任 BGM 的制作。下村阳子曾担任过《圣剑传说》“《王国之心》系列”《寄生前夜》《最终幻想 15》等多款游戏的 BGM 制作。早年她还担任《街头霸王 II》的 BGM 作曲，其中古烈和春丽的主题 BGM 更是成为了传世经典。

“俺より强い GIRL に会いに行く”是游戏中隆的台词“私より强い奴に会いに行く！”的变体，作为动画的主题 BGM 多次出现。在原作剧情中，男主角和女主角的相遇就是从《街头霸王 II》开始，而男主角善用的角色则是古烈。如果玩家仔细听的话，能从这首 BGM 里听出古烈主题 BGM 的旋律。

3 对武器ボス战 游戏《超级马力欧 RPG》BGM

作曲：下村阳子





三日月 推荐

对于玩家来说，知名制作人要如数家珍并不难，但作曲家就不一样了。不过玩家虽然不一定能知道下村阳子，但她的作品却频繁出现在其他“作品”中。除了上面提到的古烈和春丽的主题 BGM 以外，她在 1996 年还担任过 SFC《超级马力欧 RPG》的作曲，这是一款由 Square 制作，任天堂发行的角色扮演游戏。

其中一首 BGM《对武器ボス战》的旋律非常魔性，后来被很多玩家和创作者改编成了音 MAD（一种对素材声音进行 Remix 的二次创作，早期也被称为“鬼畜”，但不少人认为两者是不同的东西）。这也让这首 BGM 获得了惊人的生命力，也被不少创作者用在了视频的制作商，因此即便玩家不知道什么是音 MAD，连下村阳子是谁都不知道，但想必也会对这首曲子有所印象。

4 目覚めの御使い ~ティタ - ニア讨灭战~

游戏《最终幻想 14 暗影之逆焰》BGM

作词：Michael-Christopher Koji Fox　　作曲：祖坚正庆

Dancing on the wind up and down again
Round and round the bend
Fa la la la la la
From a flow'ry bed to the clouds ascend
Tumble down again
Fa la la la la la
Yet with each descent do we rise again
To our hearts' content
Fa la la la la la
Fly away my friend for a day and then
We'll begin again
Fa la la la la la
Till down turn the skies
Wonted quiet, wanton silence
For long do we lie
Wond'ring when we'll be
Dancing on the wind up and down again
Round and round the bend
Fa la la la la la
From a flow'ry bed to the clouds ascend
Tumble down again
Fa la la la la la
Yet with each descent do we rise again
To our hearts' content
Fa la la la la la
Fly away my friend for a day and then
We'll begin again
Fa la la la la la
Still down turn the skies
Gentle song gently wand'ring
Along in the night
Joyous cries ring free
La la la la la
Lying lost in thought
Do you love me not?

Follow these
Petals cast aloft
La la la la la
Will you, when I'm gone, remember me?
Ring a ling a ling
Lovers in the spring
How the garden sings
Ever green
Spirits lush, we bring
Ring a ling a ling
Braving anything
Together, we
La la la la la
Learn to play our part
Navigate the dark
Up we reach
Catch a falling star
La la la la la
Lock it in our hearts eternally
Ring a ling a ling
Flying without wings
Kites without a string
Loop and leap
To these crowns we cling
Ring a ling a ling
For we'll all be kings tomorrow
Autumn's whisper soaring high
Lulla lulla lullaby
Baby's breath and butterflies
Sing in our sweet lullaby
Summer child with heavy eyes
Lulla lulla lullaby
Come our lonely angel nigh
Sing in our sweet lullaby
Time wilts and fades
Luster lost in the rain
Bows to the blade
Till the spring calls again

随风起舞 上上下下
一圈一圈绕啊绕
falalalalala
飞离花床 冲入云霄
一次一次又摔倒
falalalalala
兴高采烈 上下起舞
随心所欲任逍遥
哗啦啦啦啦啦——
啊，让我们远走高飞疯一天
之后再从头开始
falalalalala
直到天旋地转的那一刻
习惯于宁静，让沉默放纵
放松地躺着 直到天长地久
谁直到现在是几点了呢？
随风起舞 上上下下
一圈一圈绕啊绕
falalalalala
从花床蹦到云巅
一次又一次摔倒
falalalalala
兴高采烈 上下起舞
随心所欲任逍遥
falalalalala
啊，让我们远走高飞疯一天
之后再从头开始
falalalalala
天旋地转得更厉害了
那就让优美的歌声高亢吧
让欢乐的声音
响彻通宵
Lalalalala
我要认真地问你
你爱我吗？
快追上那些
四散飘零的花瓣吧
Lalalalala
我不在的时候你会想念我吗？

铃声响起
春天在美丽的花园中
恋人们正放声高歌
葱绿遍地
我们带着美妙的灵魂
铃声响起
让我们一起
勇敢面对这一切
Lalalalala
跟我们一起
在黑暗中遨游
举起双手
抓住流星
Lalalalala
把它永远锁在我们心里
铃声响起
没有翅膀也能振翅高飞
仿佛断了线的风筝
跳起来转起来
握紧我们的王冠
铃声响起
我们明天将要成为国王
秋日的低语高耸入云
LulaLula 美妙的摇篮曲
到处都是满天星和蝴蝶
一起来轻吟这甜美的摇篮曲
夏天的孩子们睡意正浓
LulaLula 美妙的摇篮曲
来吧我们的孤单天使
一起来轻吟这甜美的摇篮曲
随着时光流逝
万物的生机会在雨中逐渐衰落
等待被镰刀收割的一刻
春天到来时我们会再次复苏


水无月 推荐

《FF14》每一个大版本的各蛮神战BGM都有非常有特色，而这次5.0版本《暗影之逆焰》也给我们带来了这样一首极为洗脑的蛮神战BGM，这是在讨伐位于伊尔美格的灵光卫妖灵王提塔尼亚时的BGM。提塔尼亚的名字、形象和战斗的演出乃至BGM风格都以《仲夏夜之梦》里的妖精女王为原型，在和其战斗时仿佛有着看迪士尼动画一般的感受。妖灵一族作为5.0的新蛮族，在设定上据说是由夭折的孩子们的灵魂中诞生的生物，从诞生的那一刻起，恶作剧和玩乐就成为了她们一生的追求。而妖灵王提塔尼亚为了自己的子民与威胁世界的食罪灵战斗，虽然打败了食罪灵的首领灵光卫获得了胜利，但自己却被污染成新的灵光卫，然而悲剧的一点在于单纯天真的她并未意识到这一点，被族人们封印在伊尔美格的宫殿中的提塔尼亚在无意识中不断以光之力腐蚀世界的同时，心里想着的却依然是找人一起玩耍。在战斗中他也会不断质问光之战士为什么不和他玩，为什么欺负他。这首BGM的旋律和歌词虽然充满了欢乐的童话风格，但是结合妖灵一族的设定来看，却让人感到无比沉重。



5 砕けぬ思い ～ハ - デス讨灭战～
游戏《最终幻想 14 暗影之逆焰》BGM
作词：Michael-Christopher Koji Fox　　作曲：祖坚正庆



水无月 推荐

和冥王哈迪斯——也就是无影爱梅特赛尔克的决战，是 5.0 版本的结局，也是最高潮的部分。这首决战 BGM 毫无疑问完美烘托出了这场最终决战的氛围。BGM 的主轴采用了在流程中多次出现的 BOSS 战 BGM“贪欲”的变奏，但是节奏更为雄壮且沉重，也暗示了这一战无论对光之战士、第一世界还是对哈迪斯来说，都是背负了极为沉重的命运，双方都是舍弃了一切迎接这一场决不能失败的战斗。哈迪斯可以说是《FF14》历代版本塑造得最为优秀的一个反派角色，整个 5.0 版本用一整张地图的剧情来刻画出了他身上所背负着的重担，以及他对那个特殊之人的感情，尽管他至始至终都站在我方的对立面，但和他的战斗是真正可以让人感受到这一战无关个人感情，只是纯粹的理念和命运之战这一点。即便是敌人，他也是最为值得敬重的那个人。“胜利者书写历史，而失败者最终将被烙上叛逆者之名”“请你记住，我们曾经活过。”这几句台词，相信在未来很长一段时间里，都会成为《FF14》脍炙人口的名言。



6 风鱼之歌 游戏《塞尔达传说 织梦岛》电视广告日版
作曲：不明　　作词：青叶市子　　演唱：青叶市子

梦よ　どうか　覚めないで
きみは　愿う　けれど

梦は　いつか　覚めるもの
それが　时の　さだめ

风のように　すべて消え去っても
思い出の空を　泳ぐ

梦は　覚めてしまっても
いつも　きみの　中に

还请　别自梦中醒来
纵然　你如此祈愿著

梦　终会醒来
那　时光的命运

即便如风一般　全部消逝
也会在回忆的天空中　悠然泳舞

即便　自梦中醒来
亦将　长存你心



三猫 推荐

《塞尔达传说 织梦岛》中的这首风鱼之歌，旋律简单但却又回味无穷，游戏中唱出这一首歌的角色玛林，几乎可以算是大部分老玩家们最初的游戏情人。恰逢本次 NS 重制版的发售，官方在本作的宣传广告中为这么一段简单的旋律填上了歌词，整体大意更像是玛林对林克的依依不舍，以及自身迟早要随着梦醒而跟着消失的无奈，这种怅然若失的感觉也正是当年一众玩家在通关游戏以后的感受。



7 Smell of the game

游戏《罪恶装备 STRIVE》宣传 PV 歌曲

作曲：石渡太辅　　作词：石渡太辅　　演唱：桥本直树

I know who I am
The moonlit lake told me
"This is who you are"
My fangs are so long, my nails are shorper than ice
That is me
I wonder what that will prove?
That is bullshit!
Blazing! Still my heart is blazing!
if the "words" kill me
I don't need a new world order
You… Soon you will know
We already know the smell of the game

Do you know who you are?
When you speak your words
Don't sound like your own
You're trapped in a dark cell created by this world
"That is who you are"
Norms, standards, rules, and guidelines must be kept
So time to wake up!
Gravity keeps us on the ground
That is bullshit!
Blazing! Still my heart is blazing!
If I lose my wings
I don't need a new world order

You can't feel a thing….
We already know the smell of the game.
(Remember you are) Blazing! Still your heart is blazing!
If the "words" made you
I don't need a new world order
You… Soon you will know
We already know the smell of the game
What am I? What am I? What am I? What am I?
Mankind knew that they cannot change society.
So instead of reflecting on themselves,they blamed the Beasts.
But they found beauty in the lives of Beasts,
and couldn't lie to themselves about it.

I'm just a small part of the world…
But no one can break me!!!
Can't you see I'm
Blazing! Still my heart is blazing!
if the "words" kill me
I don't need a new world order
You…My tribe is my world
Your "words" will never make me disappear! (That is bullshit!)
Blazing! Still my heart is blazing!
if the words kill me
I don't need a new world order
You… Soon you will know
We already know the smell of the game

我知道我是谁
月光下的湖告诉我
"这就是你"
我牙之长，爪牙比冰还尖锐
那便是我
我不知道会证明什么？
废话！
炽烈！ 我的心仍在燃烧！
如果"言语"杀死了我
我不需要新的世界秩序
你…很快你就会知道
我们已经知道了游戏的味道

你知道你是谁吗？
当你说话之时
听起来不像你自己的
您被困在这个世界创造的黑暗牢房中
"那就是你"
必须遵守规范，标准，规则和准则
因此，该醒了！
重力使我们立足
废话！
炽烈！ 我的心仍在燃烧！
如果我失去翅膀
我不需要新的世界秩序

你感觉不到….
我们已经知道了游戏的味道。
（铭记你在燃烧）！ 还是你的心在燃烧！
如果"话语"造就了你
我不需要新的世界秩序
你…很快你就会知道
我们已经知道了游戏的味道
我是什么？ 我是什么？ 我是什么？ 我是什么？
人类知道他们无法改变社会。
因此，他们没有反省自己，而是将其归咎于野兽。
但是他们在野兽的生活中发现了美丽，
并且不能对自己撒谎。

我只是世界的一小部分。
但是没有人可以摧毁我！！！
你看不到我
炽烈！ 我的心仍在燃烧！
如果"言语"杀死了我
我不需要新的世界秩序
你…我的部落是我的世界



您的"话语"将永远不会使我消失！（这是胡扯！）
炽烈！ 我的心仍在燃烧！
如果这些话杀了我
我不需要新的世界秩序
你…很快你就会知道
我们已经知道了游戏的味道



三猫 推荐

在沉寂了三年以后，《罪恶装备》新作终于正式公布，其宣传片中附带的摇滚歌曲《Smell Of the Game》还是一如既往的充满野性和释放，作曲者石渡太辅这一位十项全能的游戏制作人想必也不用笔者多介绍了，也正是其人极度热爱摇滚，《罪恶装备》这一格斗游戏才会显得特别与众不同。石渡如今无论是制作游戏还是为游戏配乐，都在追求着多样性，而本人作曲时最首先的是让自己爽，之后歌词什么的只要跟着顺就可以了，这也导致其大部分歌曲的歌词都看着相当奇怪，但听起来却又巨爽的原因，不知最新的《罪恶装备 STRIVE》中，游戏以及作曲上会有什么样的新突破呢？

8 Girls' Carnival

游戏《Making*Lovers》片头曲

作曲：ウミガメ　作词：永原さくら　演唱：ユウカ

朝阳映すしずくよりも跳ねる
前发をどうにかして
コロン変えて
背伸びしたらアクビ出ちゃう
あと一步Girls' life

フットワ-クもっと轻く
好きなMusic连れて
Hi！气分アップで
私アップデ-ト
デ-トまでもう少

Ready？Go！毎日ガンバルカ-ニバル
女の子は大丈夫
迟刻しても
寝落ちしてもCheers！
充电してまた明日Yeah！

Ready girl！毎朝ガンバルカ-ニバル
女の子は寝てられない
振り向かせる
驱け引きを研究中
世界中を梦中にさせて

着まわしOK靴も气拔いちゃダメ
胜负用カバンでいこう
ちょっと待ってパスケ-ス忘れてるかも
ハチャメチャGirls' time

Ahマジックアワ-
もっと続け可爱くいたいから
Foo…アガる状况
今日はSee you（See you）
亲友（亲友）どう言う
レポ-トしよう

Ready？Fight！谁もがライバルカ-ニバル
女の子は大乱斗
喧哗してもカメラ向けてCheers！
ハグしたらまた游ぼうYeah！

Ready girl！私もライバルカ-ニバル
女の子は负けられない
振り向いたら
昨日よりSmile more smile
梦ひとつなんて物足りない

镜のPrincessが（Good night）
问いかけてくるAre you happy?
Yes，don' t worry！

Ready？Go！毎日ガンバルカ-ニバル
女の子は大丈夫
迟刻しても寝落ちしてもCheers！
充电してまた明日Yeah！

Ready girl！永远ヨクバルカ-ニバル
女の子を乐しみたい
振り向いたら
あの人もSmile more smile
世界中を梦中にさせて
Girls' Carnival梦中で游ぼう

朝阳映照，从床上雀跃而下
稍微打理了下刘海
洒上香水
伸了个懒腰，打了个哈欠
还差一步哦 Girls Life

播放着喜欢的音乐
迈开轻盈的步子
Hi！心情愉悦的我已焕然一新
距离约会开始还有一段时间

Ready？Go！每天都是元气满满的狂欢节
女孩子的话没问题的
迟到也好，睡着也罢都要Cheers！
充电之后又是崭新的一日Yeah！

Ready girl！每天早上都是元气满满的狂欢节
女孩子可不能睡着哦
为了能让你回头
我正为此而绞尽脑汁
让全世界都为我而疯狂

穿着打扮都OK
鞋子也不能松懈
背上决胜的背包出发吧
等一下，好像忘带车票来了
乱糟糟的Girls' time
啊 这魔法的时间再持久一些吧
我想要变得再可爱一点
呼…令人紧张的状况
今天See you（See you）
向好友这么报告吧

Ready？Fight！谁都是竞争对手的狂欢节
女孩子之间的大乱斗
即便发生争吵
面对镜头也要Cheers！
相互拥抱之后再一起玩耍吧Yeah

Ready girl！我也是竞争者的狂欢节
女孩子是不可以输的哦
如果你注意到我了
会比昨天Smile more smile
只有一个梦想是不够的
镜中的Princess问我Are you happy?
Yes，don' t worry！

Ready？Go！每一天都是元气满满的狂欢节
女孩子的话没问题的



迟到也好，睡着也罢都要Cheers！
充电之后又是崭新的一日Yeah！

Ready girl！总是吃吃喝喝的狂欢节
女孩子就该享受其中
回过头去
那个人也Smile more smile
让全世界都为我而疯狂
在女孩子们的狂欢节中尽情玩耍吧



北山杉 推荐

SMEE 出品的 Galgame 历来走的都是“甜死人不偿命”的路线，没有苦大仇深，没有家破人亡这些悲惨设定，有的只有甜甜的恋爱以及温馨的日常。2017 年发售的《Making*Lovers》（今年出了汉化版）亦是如此。这首《Girls' Carnival》作为 OP 曲目，从开头就为游戏定下了一个欢快的基调，歌手ユウカ甜美的声线配合略带俏皮的歌词，将一个正处于青春期的小女生的心理状态表现得淋漓尽致。正如歌词所说，“每一天都是元气满满的狂欢节”，在这个充满的活力的年纪，又怎能让人不想谈一场轰轰烈烈的恋爱呢？

9 葵 动画电影《空の青さを知る人よ》片尾曲

作曲：あいみょん　作词：あいみょん　演唱：あいみょん

きっと仆たちが想象した未来は
幼い顷见つけた石ころみたいに丸っこくて
变な伤迹なんかもなくてさ
平和っていう汉字の通りなんだって思っていた

肝心な凡人は梦を追って岛を出た
胸に梦って书いて飞び出したあの大海原へ
变に泣いたって空气が浊るからさ
じゃあねって言う　またねって言う
石ころを空に投げた

巨大な力で溃されそうな
孤独には　その毒には
独特の世界を呼び起こす
魔法があるよ

サヨナラ　いつかの少年の影よ
また会おうな　まだただいま
言える场所はとっておくぜ
この大空の青さを瞳のパレットに
潜らせて　包み込んで
泪さえも味方に

きっと仆たちが创造した未来は
ガラスの靴や魔女が飞び交う绘本のような物语
变な理由もなくそう信じていたんだ
ヘイ　ベイビ-！なんておどけて笑い
汗かいて大人になった

知らない间に溃されそうな
幸せや野に芽吹く花が
どうか最期まで笑きますように
全てを光らせ

サヨナラ　あの日の少年の梦よ
また会おうか　まだただいま
言えるくらいの余裕はあるだろ?
この大空の青さを心のオアシスにして
泳いで　潜り込んで
また归っておいで
だから今は
サヨナラ　少年の影よ
また会おうな　まただだいま
言える场所はとっておくぜ
この大空の青さを瞳のパレットに
潜らせて　包み込んで
泪さえも味方に

我们想象中的未来
一定如同儿时所找到的那些圆滚滚的石头
没有什么奇怪的伤痕
就像“平和”这两个汉字所表述的那样

重要的平凡之人追逐着梦想离开了这座小岛
怀揣着梦想朝着茫茫的大海飞去
反常地流下了泪水，因为空气变得浑浊不堪
道声再见，道声珍重
将手中的石子扔向了天空

如同被一股巨大的力量击溃
孤独，这种毒药
唤醒了一个独特的世界
魔法是存在的哦

再见了，曾经的那个少年的身影
再会之日，归来之时
我会将之前所说的那个地方留给你
将这片天空的蓝色映照在眼瞳之中
下潜、包裹、融入
就连泪水也成了同伴

我们所创造的未来
一定如同画着玻璃鞋和飞来飞去的魔女的绘本故事那样
没有什么奇怪的理由，只是如此单纯地相信着
Hey，baby！为什么被逗笑了
挥洒汗水，长大成人吧

在不知不觉间像要被摧毁那样
在幸福和原野间发芽的花朵
请一定要绽放到最后
直至照亮一切

再见了，那一日少年的梦想
再会之日，归来之时
说出口的时间一定会有的吧?
让这片天空的蓝色成为心中的那片绿洲
在其中遨游、下潜
还会回来的
所以现在
再见了，少年的身影
再会之日，归来之时
我会将之前所说的那个地方留给你
将这片天空的蓝色映照在眼瞳之中
下潜、包裹、融入
就连泪水也成了同伴





北山杉 推荐

这首歌是10月11日上映的动画电影《空の青さを知る人よ》的片尾曲，曲名“葵”有蓝色之意，亦代指片名以及女主之一相生あおい。整首曲子所讲述的故事与影片的剧情十分贴合，诉说了在心爱之人离去之后，少女孤独而又复杂的内心世界。演唱的歌手是人气歌手あいみょん，她以标志性的嗓音完美地演绎出了词曲中内含的情感，在沉稳之间却不乏张力。就如同影片所要传达给观众的主题——“从未见过大海的井底之蛙，也会知晓天空之蓝”，从未离开过家乡的少女，也有足够权利选择自己想要的人生。

10 檄！帝国华击团＜新章＞ 游戏《新樱花大战》主题曲

作曲：广井王子 作词：田中公平 演唱：佐仓绫音、内田真礼、山村响、福原绫香、早见纱织

碎け散る暗に 突き立てる刃
恶を许さない
爱の梦 たぎらせて
浮かび立つ 战士たち
辉ける乙女
满开の樱 抱きしめる优しさが
热く燃え上がる
友よ手を握り この战 いざ！胜ち进め
せつない帝都に跃り出る

走れ！光速の 帝国华击团！
念れ！冲击の 帝国华击团！

「わたしたち 正义のために战います」
「たとえそれが 命をかける战いであっても」
「わたしたちは あなたと共に参ります！」
「それが 帝国华击团なのです！」

暗黒の夜を 照らし出す勇气
赛は投げられた
命かけ ともしびを
守りぬく 战士たち
美しい乙女
舞い上がる樱 この胸に染め上げて
时を超えて行く
友よ手を握り この战 いざ！胜ち进め
いとしい明日に光あれ

走れ！光速の 帝国华击团！
念れ！冲击の 帝国华击团！
梦は 苏る 帝国华击团！
我ら 新章なる 帝国华击团！

向破碎的黑暗刺出利刃
绝不饶恕罪恶
让爱之梦翻腾 并肩而立的战士们
闪耀的少女
盛开的樱花拥抱的温柔正炽热地燃烧
握紧友人的手 让这场战斗向胜利迈进
跃向苦闷悲伤的帝都

快步冲 如光似电 帝国华击团！
高声唱 谁人可挡 帝国华击团！

“我们为正义而战”
“哪怕必须为之献出宝贵的生命”
“我们将和你共同前进”
“只因我们是帝国华击团！”

勇气照亮漆黑的夜晚
骰子已被掷出
拼上性命 守护灯火的战士们
美丽的少女
飞舞的樱花浸染胸膛 超越时空前进
握紧友人的手 让这场战斗向胜利迈进
照亮令人怜爱的明天

快步冲 如光似电 帝国华击团！
高声唱 谁人可挡 帝国华击团！
将梦想 重新唤醒 帝国华击团！
我们是 全新一代 帝国华击团！





苍穹 推荐

时隔 14 年，“《樱花大战》系列”终于推出新作，但《新樱花大战》的游戏类型却从传统的战棋改成了“无双式”的动作类，人设也更换成久保带人。画风的大幅转变导致本作在公布之初让不少老玩家一时间难以适应，不过作为本系列另一大核心的音乐，依旧由广井王子和田中公平联手负责，水准有所保证。全新的主题歌《檄！帝国华击团＜新章＞》糅合了以往数首经典歌曲的旋律，熟悉的前奏和副歌部分响起时能立刻唤醒老玩家的美好回忆，同时全新的变奏、歌词和新一代华击团的倾情演唱，又为其注入了新鲜的血液与活力。整首歌代表着经典传承和新老交替，在发售当日立刻便冲到了各大平台榜首的位置，足见听众们对它的认可。

11 MAGIC TIME 动画《高达创形者 再起》片尾曲

作曲：KENTZ、MARIA MARCUS 作词：须田アンナ、武部柚那、YURINO 演唱：须田アンナ、武部柚那、YURINO

How can I be strong
Yeah so let me know
How can I be strong
Yeah yeah yeah
Can't you see can't you see can't you see baby
Yeah yeah yeah
Can't you see can't you see baby

我也怎么才能变强
快告诉我
我到底要怎么才能变强
Yeah yeah yeah
你看得见、看得见、看得见吗
Yeah yeah yeah
你能看得见吗

ひとり 彷徨う空は
何处までも广く暗い
君がくれた魔法も
使えなくなって
でも谛めない
忘れられない
ここにいたから
目が覚めて また俯いてるね

一个人站在这彷徨的天空下
是这么的宽广 这么的幽暗
你给予我的魔法
已经再也用不出来了
但我绝不会放弃
也绝不会忘记
你曾经就在此处
从梦中醒来 不禁再一次俯下身去

Fade out fade out
信じれないや
You&I
You&I
いつの日にか
Pink blue yellow に辉いて

Fade out fade out
无法相信
你&我
你&我
曾几何时
闪耀着粉蓝黄的光芒

Fade out fade out
最后のsceneが
You&I
You&I

Fade out fade out
最后的一幕
你&我
你&我

夕暮れにwe are
今も ずっと 愿う
It's magic time
君の影 探して掴めなくて
Can't you see can't you see can't you see baby
ただ側にいて
It's magic time
永远が 系いだその瞬间は
Tonight's the night 叶える for your smile

那片夕阳下曾有着你我的身影
至今我仍在许愿
It's magic time
一直在寻找却从未能抓住你的身影
你看得见、看得见、看得见吗
只想待在你身边
It's magic time
此刻正是成就永远的瞬间
今夜的一切都因你的笑容而得到实现

Yeah yeah yeah
Can't you see can't you see can't you see baby
Yeah yeah yeah
Can't you see can't you see baby baby

Yeah yeah yeah
你看得见、看得见、看得见吗
Yeah yeah yeah
你能看得见吗

届かない时间と a little star
君を见つけたい believe in love
会いたい twilight あの时间に
时が进めば so plz trust me
Everyday 见失うその前に
素直になる そう决めたんだ
霞む空に 叫ぶ声
Fade out fade out

无法传递的时间与
我怀揣的爱意寻找着你
只为了能在那一刻在暮色下与你相见
时间不断推移 但还请相信我
一天天过去 我会在迷失方向前
直视自我 坚定决心
让这片朦胧的天空下响彻我的呼喊

Fade out fade out
「またね see ya」
You&I
You&I

「すぐ会える see ya」
明日も きっと 歌う
It's magic time

Fade out fade out
那一声再会
你&我
你&我
马上就能再见
明天也一定会如此歌唱
It's magic time

照らす街 眩しく光る海で
Can't you see can't you see can't you see baby
离さずにいて
It's magic time

被照亮的街道 反射着炫目光芒的大海
你看得见、看得见、看得见吗
不要离开我
It's magic time

终わらない 约束した 言叶は
Tonight's the night 见上げる for your smile
I wanna talk to
叶うなら with you
暧昧な 影 泪 again and again
あのときはbadbye
今言えたgoodbye
强くなる time is up time is up
So baby いつものように 笑いていて yeah
Oh baby
Oh baby 过ぎる前に lonely lonely
だけど lonely lonely
愿うよ空に 永远に
续くのスト-リ-

许下的诺言不会就此结束
今日今晚
如果可以的话
我还想和你聊天
泪水与模糊的身影一遍又一遍地在我的脑海穿梭
那时的我们不欢而散
但现在总算可以欢笑分别
我会变得更强大
所以也希望你能一如既往的绽放光芒
Oh baby
在遇见你前我都是孤身一人
但现在一切都已变得不同
我会向这片天空祈祷
祈祷我们的故事能永远地持续下去

It's magic time
君の影 探して掴めなくて
Can't you see can't you see can't you see baby
ただ側にいて

It's magic time
永远が 系いだその瞬间は
Tonight's the night 叶える for your smile
Yeah yeah yeah
Can't you see can't you see can't you see baby
Yeah yeah yeah
Can't you see can't you see baby baby

It's magic time
一直在寻找却从未能抓住你的身影
你看得见、看得见、看得见吗
只想待在你身边
It's magic time
此刻正是成就永远的瞬间
今夜的一切都因你的笑容而得到实现
Yeah yeah yeah
你看得见、看得见、看得见吗
Yeah yeah yeah
你能看得见吗




仲夏 推荐

尽管“《Build》系列”动画口碑日渐下滑，但胶卖的还是有声有色，所以最新作《高达创形者 再起》自然也按部就班的提上了日程。不过相较于王道热血系的片头曲，笔者更喜欢这首饱含情韵的片尾曲，纯情派的歌词配合上嘻哈风格也算是别有一番风味。就正常的理解来看，歌中所描绘的应该是男主角与她一直在寻找的“电子靓妹”，实际上这首歌描述的更像是在男主角背后默默付出的青梅竹马。尽管能看出这位青梅竹马会是日后剧情的重点，但不会玩胶的她在目前的存在感着实有点低……眼下动画仍在连载中，剧情也尚未触及核心部分，且看看接下来还能有什么发（xin）展（jiao）。

12 ロングフォ - ル ~异界遗构 シルクス・ツイニング~

游戏《最终幻想 14 暗影之逆焰》BGM

作曲：祖坚正庆　　作词：祖坚正庆



仲夏 推荐

这首歌其实并不是原创曲，而是之前的三个副本音乐的 Remix 串烧，按顺序分别是欧米茄时空狭缝 阿尔法幻境三层、亚历山大零式机神城 天动之章 4 与水晶塔 希尔科斯塔。究其根本，《暗影之逆焰》的剧情其实就是老套的幻想式故事：身负特殊能力的英雄击败了“邪恶魔王”，最终成功拯救世界。但不同的是，故事以一种巧妙的方式将玩家所帮助过的 NPC 与玩家联系在了一起（尤其是前几个资料片的重要角色），其中来自祖坚正庆的优秀配乐功不可没。虽然是一段稍显荒谬的旅程，但玩家却能始终能感受到：这是一段围绕着“我”，属于“我”的一段故事。而当各位暗之战士在这段音乐的伴随下走到希尔科斯李晶塔终点，看见“来自世界另一侧”的影像时，就会领会到什么会是这三个副本的背景音乐串烧了——这是一个英雄拯救世界的故事，亦是一个世界拯救英雄的故事。



13 アンノウン・ワ - ルドマップ

动画《高分少女》第二季片尾曲

作曲：ティカ・α　　作词：ティカ・α　　演唱：药师丸悦子

(Unknown World Map World Map)

星に愿いをかけたりしない
もしも愿いが叶うならなんて思わない

先生も教えてくれない
点数じゃ推し量れない
羡望の眼差しはいらない
はじめてのラブだった

恋のおまじない知らない
ガ-ルズト-クしたことない
チュ-トリアル始まらない
はじめての地图だった

いま空に手を伸ばす
火花のエフェクトが弾ける
见たことのない世界に胸が鸣る
风とともにフィ-ルドが广がっていく

点と点が系がっていく (Unknown World Map)
连锁反应广がっていく (Unknown World Map)

星に愿いをかけたりしない
もしも愿いが叶うならなんて思わない

灿々と降り注ぐ太阳
ランランと歌いだす声
炭酸の甘い匂いさえ
ふたしかな梦だった

アンダンテ缲り返している
感叹符さまよっている

天才も解き明かせないの
エンディングおしまいの後
触れた瞬间スパ-クする
奋い立って心踊る

いま空に手を伸ばす
火花のエフェクトが弾ける
见たことのない世界に胸が鸣る
风とともにフィ-ルドが广がっていく

点と点が系がっていく (Unknown World Map)
连锁反应广がっていく (Unknown World Map)

(Unknown World Map World Map)

(Unknown World Map World Map)



(Unknown World Map World Map)

不会向星星许愿
也不会幻想着愿望实现能怎样

老师没有教过
分数也推测不出来
不需要羡慕的眼神
初次恋爱

不懂恋爱的魔法
没和女生们谈过这些事
教程还没开始
首张地图

现在向天空伸出手
烟火的特效四散
心脏在从所未见世界中的鸣响
与风一起扩散开来

点与点来连结起来(Unknown World Map)
连锁反应扩展开来(Unknown World Map)

不会向星星许愿
也不会幻想着愿望实现能怎样

太阳灿烂
歌声欢快
就连碳酸甘甜的气味
都化作不定形的梦

不断重复乐章
犹豫着要不要加上感叹符

天才也无法解明的结局
完结后
在接触的一瞬间产生的火花
使振奋起的心跃动起来

现在向天空伸出手
烟火的特效四散
心脏在未见过的世界中的鸣响
与风一起扩散开来

点与点来连结起来(Unknown World Map)
连锁反应扩展开来(Unknown World Map)

(Unknown World Map)



沐枫 推荐

《高分少女》第二季如约而至，沉默寡言已经很难形容女主人公大野晶，因为过了整整一季了，她还没有说一句话。或许正因为她的重度“无口”特性，片尾曲反而成了她的专场。这首《アンノウン·ワールドマップ》某种意义上更像大野晶的角色歌，药师丸悦子声音的空灵感恰好与角色的特性相结合，构造出了一个不谙世事大小姐的感觉。大野晶常常将心情隐藏起来，但这并不代表她感情不丰富，这首曲子某种意义上就是她内心的一种表达。轻声地歌唱没有太多炫唱技的成分，平静之中带着些微对未来的期待感。有点幻想风格的歌词，展现着她自己也不清楚的愿望。前面的一切都是未知，但也如同角色扮演游戏中未踏上的地图一样让人充满期待。

14 Battle! (Elite Marnie)

游戏《宝可梦 剑 / 盾》背景音乐
作曲：未知



沐枫 推荐

本曲是玛俐的战斗专用曲，在两位劲敌最初公布时，随着玛俐的形象一同放出，在游戏发售后在众多训练家推对战树与对战中颇为推崇的一曲。与本作许多渲染战斗紧张感的乐曲不同，本曲电吉他的开场一开始就构造出了一种不羁感，其中穿插的人声应援与设定相得益彰，和游戏中玛俐与呐喊队的关系相吻合，在加油鼓劲之中，切实的能够创造一种让人热血沸腾的氛围。而乐曲到了中段，又展现在热烈之中展现出了灵动的一面，合成音的旋律为本曲构造出了更丰富的变化。



六六阅读
杂志订阅微信号：bfc0400

秘密花园
沉没之城

《沉没之城》是一款克苏鲁神话背景的动作冒险游戏，其构造了一个被洪水侵袭的小镇，玩家需要深入其中一边调查各种离奇的案件，一边解开深深困扰自己的幻觉问题。通过出色的美术渲染，游戏塑造了一个被逼上绝路的破败小镇，当地人以为他们在掌握全局，殊不知他们只是在巨大力量前求生的蝼蚁。玩家在办案中四处游览可以在小镇中发现诸多细节，从视觉上了解洛夫克拉夫特笔下的世界形态。而游戏中的 NPC 们也颇具个性，即使单纯打量他们的外貌，也可获得诸多信息。

文：沐枫　美编：雷普利

艺术家：Evgeniy Musienko

Evgeniy Musienko 是一位来自乌克兰的自由概念艺术家，他为《沉没之城》设计了场景艺术设定插图，奠定了整个游戏的基本美术风格。

▶洪灾之后整个城镇都陷入了巨大危机，极大的贫富差距在此展现得淋漓尽致。虽然遭受了损失，但大家族靠着储备物资依旧能过着奢靡的生活，而下层人民则成了真正的受害者——他们本来就很低的生活水平又一次下降了。







▲在小镇边缘可以发现很多搁浅的船只和海洋动物尸体。实际上这并不是海洋灾害的影响，而是因为在某些特殊的海面附近，无论是人类还是生物靠近后就会因迷雾与凭空出现的岩石失去方向，既无法靠岸也无法离开，只能无尽地徘徊直到崩溃或死去。



▲因为某个特别的原因，小镇在地图上被抹去了，因此被洪水围困的奥克芒无法得到外部有效的救援。原本的街道大多已经成了深水沟，船已经取代汽车成为主要的交通工具。因为船只数量不足，还有人利用洪水冲过来的破旧木板、沙发、发动机构造土制的“水面出租车”来解决运力不足的问题，这种运输方式非常廉价，但是一旦筏子上的人掉到水里，无论会不会游泳都再也没机会爬上来了。



▲洪灾之后，公墓和火葬场或许才是小镇最热闹的地方，因为每天运过来的尸体络绎不绝。放心这里是不会出现僵尸或者幽灵的，因为更可怕的东西在墓地下的深处蠢蠢欲动。





▲洪灾过后小镇的社会体系几乎崩溃了，所有公共机关都形同虚设，绝望中有些市民选择迷信宗教寻找心灵慰藉，有些市民则铤而走险沦为小偷或者组织的打手。

◀你没有看错，这些渔夫正在踩着高跷工作，实际上原因也很简单，因为水面下藏着致命的食人鱼，如果一不小心掉落水下立刻就会成为这些食人鱼的美餐。



▲洪灾以后从阴暗角落里冒出来许多被称为“海怪”的东西，叫它们海怪是因为当地人也不知道这些诡异的生物到底是什么。根据当地大学教授的分析，这些生物是名副其实的怪物，因为它们的生理结构和已知的生物完全不同，且极富攻击性，不幸中的万幸是子弹对它们还是有效的。

艺术家：Yura Sholudchenko

Yura Sholudchenko 同样来自乌克兰，其负责了本作的角色设计工作，其中大多人物的设计都源自于他的画笔。



▶布鲁斯特在游戏中是一个非常有趣的人物，一方面他作为家族的首领手腕残酷，面对胆敢损害他利益的人他绝不留情。但另一方面，他又是一个有规矩讲传统的人，他虽然作恶但绝不会越过底线，对于帮助过他的人，他也会全力去回应。



◀这是一个典型的印斯茅斯人的形象，其脸部有着较为明显的鱼脸特征。在小镇上，由于其较为奇特的外表和外来人的身份，印斯茅斯人备受歧视。传说印斯茅斯人在背地里建立了一个神秘的组织，但因为证据太少，当地人也无法弄清这个组织的目的。

▼乌沙是古代玛雅人的祭祀，通过某种特殊的力量，常规的武器似乎无法对其造成任何伤害。她掌握着许多法术，甚至还可以通过神秘的力量控制他人的心智。另外，她知道水下的秘密所在，在这个时代她被重新唤醒，或许并非巧合。




UCG 攻略通行证 GUIDE PASS
更透彻地享受游戏
热门新作的入门指南
经典大作的典藏攻略
每月更新
次世代 专辑VOL.16 NEXT GEN SPECIAL
战争机器5
78元半年 138元全年
月刊 每月上旬&下旬 更新
次月阵容视频预告
淘宝端扫码购买
攻略月刊
·每月双更
·专署独享
·免费体验
攻略精选
·完全攻略
·经典回味
·一本无忧
11月月刊 《死亡搁浅》同步入门指南 《忍者龙剑传3 刀锋边缘》 《英雄不再 特拉维斯再度出击》
11月精选 《异度神剑2》


怀旧玩家
全彩大16开168页+DVD光盘
Tot. 3
老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀
○焦点特辑
从川中岛走向世界
——光荣历史游戏巡礼
KOEI中国古典名著游戏系列
——《三国志》《水浒传》《西游记》《封神演义》《英杰传》《三国志战记》全面回顾
○怀旧专题
良心重制或高清复刻?
——老游戏重获新生之道
○游年芳华
《大航海时代》系列回顾
现已上市
定价 38元 包邮
淘宝端扫码购买


80克纸 ▶ 105克纸
纸质升级
更具收藏性
· 现已上市 ·
定价 49.9元
掌机王NS
VOL. 2
全彩大16开208页+DVD影像光盘
-特别企划-
《火焰之纹章》
掌机系列回顾
[Switch的一切 在这里都可找到]
-游戏攻略-
塞尔达传说 织梦岛
火焰之纹章 风花雪月
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光S
异界锁链 | 机甲战魔
莱莎的炼金工房 常暗女王与秘密藏身处
淘宝端扫码购买


GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏人
2019
第叁十肆季
UCG
【东瀛采风】夏日风物诗——花火大会
【东瀛采风】日本城池有啥好看的？
【电影评台】热片进行时——2019 年 7 月 -2019 年 11 月电影推荐
【游戏剧场】《旅人们的回忆录 · 五》——《歧路旅人》剧情小说最终辑
【周游列闻】到底是买买买还是败败败？——负面游戏营销历史大巡礼
更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
UCG专辑 青田 光盘定价：38元
本手册随盘附赠不能单独销售